no. 342
1988年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1988
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　〒530 大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18–2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mall) - US$100.00 / year.

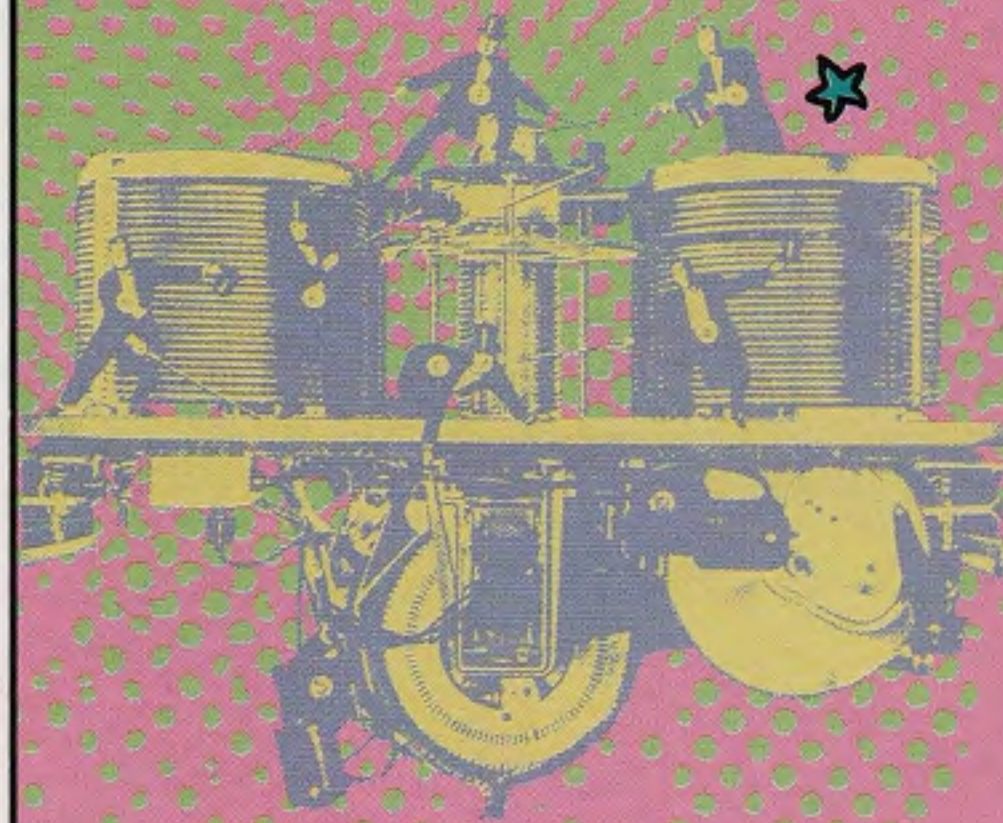
26th AM SHOW

JUKEBOX EXCITEMENT!

JUKE BOX
100th
ANNIVERSARY

論潮

国際的な観点から

第26回AMショーが示す日本の現状

共産圏などいくつかの例外を除くと、業務用AM機は現在世界の隅々まで普及するに至っている。その出荷、普及台数は統計的には明らかではないが、年ごとに着実に増加していることは確かである。うち最も数多く輸出され、オペレート（機械運営）されているのはTVゲーム機であり、欧米はもちろん、はるかインド洋のかなたや、南米で日本の開発したTVゲーム機が活躍している情報が、最近多くなってきた。

業務用TVゲーム機の開発、製造は米国のほうが日本よりも早く、米国電子工学的基礎がいかにしっかりしたものであるかを示している。しかし十年前の「スペースインベーダー」以来、TVゲームの開発の主導権はもっぱら日本のメーカーへと移るに至った。今日、業務用TVゲーム機の開発は、米国のアタリゲームズ社などわずかな例外を除くと、ほとんど全部日本のメーカーが担当してきている。

伸びる輸出量

一方、国内のAMゲーム機市場は、賭博用のギャンブルマシン市場の拡大、風営法によるオペレーション規制などにより、発展が阻害され、かろうじて“体感ゲーム”など新ゲームの開発に支えられているほど、全般的には弱くなっている。これは海外への輸出とはまったく対照的な傾向となっている（ゲーム機によっては国内市場への出荷台数は輸出台数の十分の一以下というケースも出始めている）。

国際的観点から最も重要な国際AM機展として、日本の「アミューズメントマシンショー」が注目を集めているのは、このような状況があるからである。国内のギャンブルマシン市場の消滅、風営法による規制の撤廃が実現すれば、それこそ日本の業務用AM機業界は、世界的にも指導的な役割を担当する、立派な業界となることだろう。しかし、それはおよそ無理なように思える。なぜかと言うと、国際的観点でスロットマシンなど技術介入の乏しい、偶然性の強い遊技機器はギャンブルマシンとして、AMゲーム機と明らかに区別されるのに、日本では同じと見なされているからである。

もちろん、日本でもスロットマシンなどのギャンブル機を、「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」、つまり賭博に使われやすい機械として認識し、特別の注意を払うことが必要とされてきたのだが、新風営法になってからはAMゲーム機も賭博に使用できる、ゲームソフトが簡単に交換できる——などの理由（賭博に使用できるのは野球などなんでもそうだろうし、ゲームソフトが賭博用ならその交換時点で規制できるので、これらは理由にならない）により、ギャンブル機とAMゲーム機の区別は必要とされなくなった。この変化は、AMゲーム機にとっては市場の縮少、ギャンブル機にとっては市場の拡大を意味し、とんでもない段階に入ることになった。この責任は、政府提案側の警察庁と、そういうふうに導いた一部の業界側にあるが、さらに言えばギャンブルマシン対策を明らかにしなかった業界側にある。

賭博機対策を

ギャンブルマシン対策が明らかでないのは、メダルゲームについての誤解があるからだと思われる。メダルゲームは、AMゲーム機市場がまだ小さかった時代にゲーム市場の拡大を目的として、ギャンブル機を賭博目的以外にオペレートする、という画期的なオペレーション方法だった。賭博目的以外に使用するとしても、一歩間違えば賭博に使用される可能性の強い機械なので、年少者による遊技の禁止などを盛り込んだ自主規制（「メダルゲーム場運営基準」）が必要とされた。しかし、こうした認識は、子ども用メダルゲーム機の普及により、今日では忘れられたかのようである。しかも、ギャンブルマシンでは、クレジット表示がメダルのペイアウトにとって代っていったし、従来のエレメカ機からTVゲーム機へと変化を遂げてきた。しかし、ブラウン管によってプレイヤーが賭けた枚数（クレジット）が遊技の結果、数倍になるかゼロになるかというのは、国際的観点からしても明らかにギャンブルマシンである。

メダルゲーム

それらは賭博に使われない場合だけ、刑事責任を問われないという、極めて危険な機械だ、という認識が必要なのである。ところが、現実にはこれが逆さまに解釈され、結果として大きな矛盾が起こっている。本質的にはギャンブル機ではあるが、メダルゲームとして問題なく使用されているのが一般的なものを「メダルゲーム機」と呼んでいるにすぎないわけで、この呼称は便宜的なものと言うことができる。

AMゲーム機の歴史はギャンブルマシンとの宿命的とも言える対決の歴史であった。これらについて各人それぞれの意見はあるだろうが、賭博遊技機業者と混同されて地位の低下に甘んじなければならなかったAMゲーム業者にとっては、つらい問題でもある。

アミューズメントマシンショーでも十数年前から、この問題がつきまとっているが、今回は子どもも用をAM機扱いとし、その他を区分展示とした。しかしその背景には、以上のような事情があるわけである。

コックピットタイプなど

規制対象の除外求め

JAMMAが警察庁に対し風営法施行で要望

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は九月十六日、少なくともいわゆるコックピットタイプのゲーム機は新風営法の規制対象から除外し、その旨全国の警察に周知徹底するよう求める「陳情書」をまとめ、警察庁・保安課の平沢勝栄課長に提出した。同課長は、解釈基準の見直し、都道府県警察本部への通達などを含め、考慮する姿勢を示したもようである。

「陳情書」の内容は次のとおりで、理事会などでの了承を得ている。

◎九月十六日付、JAMMA・中村会長から警察庁保安課・平沢課長あて陳情書。

陳　情

日本アミューズメントマシン工業協会は、主として風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下「風営法」という）第二条第一項第八号に指定されています遊技設備を製造している業界団体であります。

風営法も施行後約三年を経過いたしました。この間ご当局のご努力は並大抵のものではなかったと拝察いたしています。

風営法に基づきますご当局の行政の動向は、われわれ業界の死活問題に係わる重大な問題としまして深く感心を寄せているところであります。ところがご当局のご努力にもかかわらず最近、法運用の面におきまして矛盾点が現われ、遊技機製造業界としまして憂慮いたしています。それは、解釈基準に基づく風営法の対象から、除外される遊技機の解釈に関する点であります。

解釈基準によりますと『他から内部が容易に見通せる筐体の中に実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」「飛行機操縦ゲーム」その他これに類するゲームを行わせるゲーム機』が対象から除外されることとなっています。

しかるに、一部の地方当局におきましては、他から内部が容易に見通せる筐体についての解釈が異なるため、対象から除外されたり、あるいは除外されなかったりしています。

これらの遊技機は、すべてが射幸心をそそる遊技の用に供されないものばかりであります。そうして、これを機械の構造的観点から分類しますと、いわゆるコックピット（オートバイ・自動車・飛行機等の操縦席）型ビデオゲーム機であります。

コックピット型ビデオゲーム機は筐体の中に有るものと筐体そのものが無い場合とがあります。

筐体の中に有るものは風営法の対象から除外されていますが、筐体が無い場合あるいは筐体の中に有っても筐体に屋根がない場合は対象とされている場合があります。

風営法に基づく解釈基準で規制対象から除外される機種の基本的考え方は、射幸心をそそらないものであり、かつ遊技している内部の様子が外からよく見えるものにあると存じます。

かかる考え方からしますと、コックピット型ビデオゲーム機で筐体の無いものは筐体の有るものより、より適用除外の理念にかなっているのではないでしょうか。しかし、現実は逆の扱いを受けています。

ご当局におかれましては、かかる混乱を避けるため、前述の対象から除外されます遊技機は「コックピット型」として解説を加えられ、これを全国に周知徹底せられますようお願い申し上げます。

なにとぞ、事情ご賢察下さいましてご指導賜りますよう、ご懇願申し上げる次第であります。

以上

FCディスクコピー業者ら

関東での摘発進む

ディスクダビング機のメーカーも逮捕

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は同社TVゲームの無断複製（コピー）に対し著作権法違反で刑事告訴を進めているが、同社「ファミリーコンピュータ」（FC）のディスクソフトをディスクダビング機で無断コピーしていた関東の業者に対する摘発が進んでおり、警察による摘発は、東京、茨城、千葉、栃木、群馬と大きく広がっている。

栃木県警生活保安課と宇都宮中央署は八月二十四日、千葉県船橋市の「ファミコンクラブ」を著作権法違反の疑いで家宅捜索し、ディスクダビング機一台と生ディスク数十枚を押収した。同県警によると、これらの機材を使ってディスクソフトを無断複製していた。また、これまでに宇都宮市のファミコンショップ「シルバーライフ宇都宮」と、ダビング機メーカーの㈱イフ（東京都世田谷区用賀、星重則社長）を同様の容疑で家宅捜索していたことを明らかにした。

さらに二十六日、群馬県前橋市の玩具店「前橋今井」を同容疑で家宅捜索し、ダビング機などを押収。これらの捜査を通じて、同県警は九月一日、「イフ」の星社長に対する逮捕状をとり、二日には出頭してきた星社長を逮捕した。

調べによると、星社長は「イフ」や同社直営店「シルバーライフ」などに、下請け会社に作らせたディスクダビング機を置き、無断でディスクソフトをコピーさせていただけでなく、ディスクダビング機を全国のファミコンショップなどに販売していた。

一方、茨城県警土浦署は八月二十日、㈲トップスカンパニー（本社水戸市、星井弘行社長）を著作権法違反（無断複製）の疑いで任意で取調べ、ディスクダビング機などを押収した。さらに二十九日までに同社の水戸営業所、「ファミコンショップ土浦店」、「GAMES前橋店」の各店長らを任意で調べ、ダビング機など押収、星井社長ら四名は水戸地検土浦支部に書類送致された。

調べによると星井社長らは、茨城大学工業短大電気科に在学中の六十一年十二月にトップスカンパニーを設立、「ファミコンクラブ水戸」など各営業所を通じて、中古のFCソフトの売買をしていたが、昨年三月からダビング機をそれぞれ設置し、手数料をとって無断コピーしていたもの。同社はダビング機を、東京のイフの系列会社「ZAP」から入手しており、イフが無断コピー用ダビング機の販売で中心的存在となっていた、との見方を強めている。

電通プロックス社が

3Dドーム開始

スイス社の販売代理店として

電通系の映像制作会社、㈱電通プロックス（旧・電通映画社、本社東京、笠原靖弘社長）は、スイスのファーグニュグンクスベトリーベ社の開発による立体映画システム「スーパーシネマ3―D」の販売代理店となり、日本で同システムの展開を進める、と八月二十九日に発表した。

同システムは七〇㍉フィルムによる一カメラ・一プロジェクションで、ドーム型画面スクリーンにカラー立体映画を映し出すもの。ソフトは「ブーメラン」など三作（各約十二分）ある。すでにヨーロッパでいくつか常設されているほか、米・豪でも巡業式で利用されている。

電通プロックスでは各地の遊園地や博覧会でのAM施設として売り込む考えだ。なお施設は一式約二億円。ドームは大小二種類（収容人数は八百人と四百人、直径約二十七㍍と約十七㍍）あり、いずれも扱うとのこと。

「スーパーシネマ3D」概略図

ハイビジョン用TVゲームを

ナムコが開発

9月から各地で一般公開へ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、日本独自の高品位テレビとして注目されているハイビジョン用のゲームソフトを開発、九月七日から各地で披露しており、AMショーでも同社の小間で参考展示する。

同社ではハイビジョン用のTVゲームについて一年以上前からハードの研究を開始、今春にはソフトの開発にかかっていた。ハイビジョンは従来のテレビと方式が異なっており、縦横の画面比も異なる。このためドットが832×512（従来288×224）とキメ細かく、横にワイドな画面となる。ゲームソフトの開発では、縦方向で従来の二倍、横方向で二・五倍の時間がかかった。

ハイビジョン用ゲームソフト「ホームランコンテスト」は、同社「ワールドスタジアム」をベースとした、ホームラン競争ゲーム。従来のテレビと異なるため、一、三塁が十分に見渡すことができる。同社では、デモ用としてだれでも遊べるゲーム内容を選んだ、としている。

一般公開は九月七日、川崎市産業振興会館でハイビジョン親子教室の一環として、二百㌅プロジェクターにより披露したのを皮切りに、九月十七日から十月二日まで日電HEが担当するハイビジョン・オリンピック中継受信（全国八十ヵ所のうち五ヵ所が日電HEの担当）の合い間を縫って披露される。また九月二十八―三十日、東京プリンスホテルで開かれるホームエレクトロニクスショーの日電HEの小間で展示されるほか、十月五―六日、TRCで開かれるAMショーのナムコの小間で展示される。

なお今後は、博覧会会場やイベントでしばらく無料公開していくが、将来は一セット百十万程度で販売していくことも検討している。

ハイビジョン用ゲームの、上は社内テスト中、下は公開中のようす

セガ社TOY商品で

"体感"ドライブ

東京玩具見本市で家庭用を発表

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、東京玩具見本市（九月一―二日、都市産業貿易センター台東館）への出展を機に、TOY商品として「ヒットスティック」（九月末発売）、「ファミリードライバー」（十月末発売）を発表した。

「ヒットスティック」はスティック（棒）を振るとドラム音が出る音楽玩具で、乾電池駆動、スピーカーつき。市価二千九百八十円。一方、「ファミリードライバー」はVTRを使ったインターアクティブトイで、ドライバーの側から見た前方ドライブコースを撮影した実写VTRを使っており、自車がコースをはずれたり障害物にぶつかると、クラッシュ音とともにハンドルに振動が伝わるというもの。業務用体感ゲーム機からアイデアを採用しており、同社ではドライブもの以外に、オートバイ、飛行機など三種類のソフトを計画している、とのこと。VHSテープは八分、本体は乾電池駆動、本体セット予価八千八百円、追加ソフト予価千九百八十円。

なお東京玩具見本市はこの時期各地で開かれる恒例の"秋の全国見本市"のひとつ。今年は七会場で開かれており、㈱タイトー、コナミ㈱もFCソフトなど出品した。セガ社は全会場で出展、セガ社「マスターシステム」用ソフトを含め、新製品を披露した。

セガ社の「ファミリードライバー」

データイースト社の

歴史たどるCD

データムがゲーム音楽を収録

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）のTVゲーム音楽とフリッパー音楽を収録したレコード、「DECOヒストリー」が、新レーベル「データム」により㈱ポリスターから九月二十五日、発売されることになった。「データム」レコードで業務用ゲーム機音楽がレコード化されるのはこれが初めてとなる。

またフリッパー音楽が収録されたのも初めて。

収録内容はA面が「スタジアムヒーロー」、「プレイウッド」、「臥竜列伝」、「ドラゴンニンジャ」、「キャプテンシルバー」、「迷宮ハンターG」、「サイドポケット」、「ラストミッション」、B面が「ドラゴンニンジャ」後篇、「バーディトライ」、「レーザーウォー」、「シークレットサービス」の全十二タイトル、五十八曲。LP、CT各二千二百円、CD二千五百円。

注目されるのはデータイーストの過去のパンフレットを網羅した「ゲーム年表」が付いており、同社TVゲームの歴史をたどることができる点。二ゲームについては楽譜つき。

「DECOヒストリー」ジャケット

役員増員し、三名が就任

埼玉娯事協

埼玉娯楽事業者協（佐藤信理事長）では七月六日、伊香保温泉「ニュー伊香保」で定時総会を開催。役員増員し、次の役員が新たに就任した。

副理事長＝菅原幸夫氏（マイコン機器㈲）。理事＝新井一夫氏（アルファ電子㈱）、橋爪甚三氏（㈲ツースリー商会）。

議事内容はなお明らかにされていない。

第26回AMショー小間配置

26th Amusement Machine Show

EXHIBITORS

Asahi Engineering ……20
Asahi Seiko ……43
Capcom ……37
Daisen Sansho ……42
Data East ……50
Hoei Industry …… 7
Hope …… 1
Irem ……29, 47
Jaleco ……33, 49
Kansai Goraku ……22
Kansaiseiki Seisakusho (KASCO) ……17
Kato Amusement ……21
Kato Mfg. ……40
Kawakusu ……16
Komaya Mfg. ……24
Konami ……44
Masago Industrial ……23
Meisho/Okamoto Mfg. …… 3
Midgety Engineering …… 8
Namco ……15
Nihon Bussan (Nichibutsu) ……53
Nippo ……12
Nippon Conlux ……27
Omoigawa Kikaku …… 2
Osaka Tent ……13
Ritz Fantagy …… 9
Sanwa Denshi ……48
Sega Enterprises ……26, 30
Seimitsu Shoji ……25
Senyo Kogyo/Senyo Kiko ……10
Shinsui Trading …… 4
SNK ……45
Soshiyo ……52
Sunaga Exploit ……19
Sunwise ……28
Taito ……18, 31
Taiyo Jidoki ……32
Tasko ……11
Tatsumi Electronics ……51
Tecmo ……38
Toa Musen ……14
Togo Japan …… 6
Token ……41
UPL ……39
Yuei ……46
Zen …… 5

Trade Press

Amusement Industry ……34
Amusement Press ……36
Sogo Unicom ……35

第2会場（1F）

休憩・喫茶コーナー　休憩・喫茶コーナー　明昌特殊産業 岡本製作所 3　思川企画 2　ホープ 1　WC　WC　入口　受付　モノレール駅　信水貿易 4　禅 5　トーゴ 6　8 ミゼッティ工業　豊永産業 7　2階へ　リッツ・ファンタジィ 9　泉陽興業 泉陽機工 10　タスコ 11　出口　14 大阪テント 13　日邦産業 12　東亜無線電機　1F

第2会場（2F）

休憩・喫茶コーナー　休憩・喫茶コーナー　カワクス 16　ナムコ 15　WC　WC　入口　関西精機製作所 17　タイトー 18　休憩コーナー　加藤工業 21　朝日エンジニアリング 20　スナガ開発 19　22 関西娯楽　真砂工業 23　放送室　2F　WC　事務局　連絡通路　WC　WC

第1会場（2F）

2F　WC　WC　放送室　出口　アミューズメント通信社　アミューズメント産業出版　受付　入口　セイミツ商事　三和電子 48　休憩コーナー　アイレム販売 47　友栄 46　休憩コーナー 36　35 34 綜合ユニコム　こまや製作所 24　25　日本物産 53　総商 52　データイースト 50　ジャレコ 49　エス・エヌ・ケイ 45　コナミ 44　テクモ 38　カプコン 37　39 ユーピーエル　日本コンラックス 27　セガ・エンタープライゼス 26　セガ・エンタープライゼス 30　タイトー 31　29 アイレム販売　太陽自動機 32　33 ジャレコ　辰巳電子工業 51　旭精工 43　42 41 40 カトウ製作所　大仙産商　トーケン　サンワイズ 28　休憩コーナー

▢部分はメダルゲーム機ゾーン

東北、北海道のオペレーター協

宮城で合同会議開催

来ひんのセガ社・中山社長が特別講演

東北、北海道の各道県のオペレーター協会の正副会長らを対象に、宮城県アミューズメントマシン・オペレーター協会(佐久間正則会長)が世話人となって、九月二日、宮城・秋保温泉「秋保グランドホテル」で「アミューズメントマシンオペレーター協会・東北、北海道合同会議」が開かれ、青少年指導員養成講座の仙台での開催など決めた。

これは先ほど開かれた「北海道、東北、関東正副会長会議」(七月十三日、群馬)を事実上引き継ぐもの。全国連合会(AOU)未加入の県協を含めた懇談会とし、各県協の協調、団結を図ろうと開かれた。

出席者は北海道・田中会長、青森・岡会長、岩手・佐藤会長、葛西副会長、宮城・佐久間会長、高橋、畑中両副会長、羽生、樋口、大宮、佐藤各理事と小出、野口、阿部、小村、山口の各氏、秋田・下村会長、最上副会長、山形・松田会長、須藤副会長、福島・中越会長、三浦副会長。これにAOUから加藤副会長、森常務が加わり、来ひんとしてセガ社の中山隼雄社長らが招かれた。

懇談会は畑中氏(宮城)の司会で進められ、まず佐久間氏らが挨拶、引継ぎ佐久間氏が議長となって意見交換した。宮城からは、「県下の賭博遊技場は二百店ある。未加入四十社に対し会員九社と小規模だが、結束力を強める方針」と報告した。北海道、青森からはそれぞれ内部の組織強化を図る必要性について発言、他からも同様の意見があったが秋田、岩手、福島のAOU未加入三県はとくに、この会合の結果を持ち帰り加入について再検討する、と語っている。

各県協の組織強化については、それぞれ協会で再検討すること、AOUへの要望については少額資産損金処理限度額の引上げ、消費税問題への対応に関して意見があった。懸案の「青少年指導員養成講座」については「AOUの加藤副会長からの説明があり、検討の結果来年二月十三―十四日、仙台の作並温泉「グリーンホテル」で、約七十五名を対象に開催することになった。

そして特別講演が行なわれ、セガ社の中山社長が「最近のAM産業の展望」と題して、余暇産業時代にあって実用より遊び感覚を重視すること、空間をうまく演出することなどにより、これからは複合立体化のロケーション作りが課題となる、と語った。またAOUの森常務は、公共施設からの風営の締め出しなど不当と考えられることに対し抗議している、などAOUの活動を説明した。

会合終了後は宴会式の懇親会、また翌朝は親睦ゴルフコンペがあり、下村氏(秋田)が優勝した。

AMショー・メッセージ

創造的AM機を

ショー委員長　中村雅哉

地球規模での異常気象が伝えられ、夏らしさを感じることなく秋を迎えましたが、為替や物価の安定にフォローされた内需拡大政策が順調に機能するなかで、景気の好調が持続されております。消費景気を反映して、この夏、SCロケーションや繁華街のロケーションが健闘した模様であります。また、いわゆるリゾート法の施行を機として、全国的に、一挙にレジャー・リゾート時代に突入した感があり、基幹産業の雄新日鉄が、スペースワールド構想を打ち出し、「遊びビジネス」に進出を表明するなど、産業構造変革の響きの確かさを示しております。

トレンドの把握を誤ることがなければ、われわれのビジネスチャンスは確実に増大しているのであります。

ここに第26回AMショーを、はなばなしく開催し、われわれならではのアイデアと、ハイテクを駆使した数多くの新製品をご高覧頂くことは、主催者並びに出展者一同の無上の喜びであります。

ところで、われわれは、過去、ビデオゲームの製造に当たり、マイクロプロセッサやゲートアレイ等を早期に採用、大量使用によって黎明期の半導体産業に貢献し、今日の隆盛に少なからず寄与したと自負しているものでありますが、今後、デジタルシグナルプロセッサやグラフィックプロセッサなど、最新の半導体をも、多量に使用する最初のユーザーとなる可能性が極めて高いと申せましょう。優れたAMマシンを通して、文化創造の一翼を負うとともに、産業社会に対しても、充分にその責務を果たしているのであります。

中村雅哉氏

かかる事業者の団体たるJAMMAは、時代の要請に応えるべく、さきの理事会において、社団法人へ改組することを決議し、事務局を中心に、その実現化に努力いたしておりますが、所期の目的を達成して、さらに大きな責務を産業社会において果たしてまいらねばならない、と考えております。

また、われわれは、確かな広がりを見せておりますアミューズメントやエンターテインの求めに応えて、業域を拡げていくことに躊躇すべきではないと思います。ビデオゲーム機が、家庭用ゲームソフトの市場を創出し、やがて体感型ゲーム機を産み出したように、わが業界のバイタリティは、現在の体感型ゲーム機を超え、また、現状のコンシューマーゲーム市場をさらに拡大させる新しいAMマシンを創り出すに違いないと信じております。

むすびに、第26回AMショー開催に当たり、ご後援下さいました関係官庁、諸団体の皆さま始め、関係各位のご尽力に心から感謝申しあげご挨拶とさせて頂きます。

JAMMAとAAMAが

4日に国際会議

韓国問題を主なテーマに

日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)は十月四日、米国のAAMA(フランク・バルーズ会長)と合同でTVゲーム機の無断コピー品などを一掃するための国際会議を開催する。

これは例年AMショー開催を機に開かれてきているもので、二カ国語同時通訳で進められる。今回はホテルオークラで、午前十時から二時間、とくに韓国製偽造基板および韓国コピー業者による不正競争、営業妨害行為などに焦点を置く会議となるもようだ。

米国側からは商用を兼ねて会長ら役員が来日するほか、専従役員であるロバート・フェイ専務も来日の予定となっている。

第4回合同ショーパーティー5日夜

第26回AMショー初日(十月五日)の夜、東京・虎ノ門のホテルオークラ平安の間で、例年どおり「AMショー合同パーティー」が開かれる。これはショー委員会が企画、ショーパーティー運営委員会(日南香委員長)が運営するもので、ショーの出展社がパーティー券(一万三千円)を購入して顧客らに進呈、招待する――という方式をとっている。従って実質的な主催者はパーティー券を購入した出展社ということになる(形式的主催者はショーパーティー委員会)。

大手出展社が各自でレセプションを開いていたのを統合し、形を変えたのが「合同パーティー」で、この方式は今年で四回目となる。海外からの来訪者などに対するレセプションは、「合同パーティー」にぶつからない限り自由で、さまざまな趣向で今年も開かれるもようだ。

AOU理事会など会合、単独展予定

第26回AMショー開催に伴ない、各地のオペレーター協会の連合会、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(事務局東京、梅原靖三会長、AOU)では十月五日の正午より、東京流通センター(TRC)会議室で第十六回理事会を開く。

また日本娯楽機械オペレーター㈿(JOU)は十月六日、浜松町の貿易センタービルで例会を開催する。SC遊園(NSA)はこの時期とくに会合を開く予定はない。

JAMMAのディストリビューター(DB)部会は十月六日、TRC会議室で昼食会を兼ねてショー出品機の品評など行なう。

以上のほか、AMショーとは別にシグマ商事㈱と㈱フェイスが、浜松町の貿易センタービルでそれぞれプライベートショーを開催することになっている。

事務所移転

㈱ニチレ・東京事務所＝埼玉県所沢市宮本町一丁目十番二十六号百一、☎(〇四二九)二八―四三四一、中尾健康氏。

各社出展内容一覧（50音順）

本紙恒例の企画として今年も、AMショー各出展社の抱負ならびに出展内容を網羅いたしました。この「各社出展内容一覧」により、実際の展示会場の内容についてご理解が深まり、その意義が深まるよう念じております。

AMショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月中旬に締め切らせていただいている関係で、実際の出展内容とは多少異なる部分もありうることを、申し添えておきます。また出品機種について主催者側では、今回も従来どおりGマシンを排除する姿勢で臨んでおり、メダルゲーム機についてはゾーン区分による展示となりますが、その排除や区分の基準に変則的な面もあるため、展示内容に多少の混乱が見られることもご注意申し上げます。

展示会場は東京流通センター（TRC）で、全会場が三フロアに分かれています。各種のAM機が会場を埋め尽くす予定ですが、多種多様の製品を出品する出展社が多いため、ここでは機種による分類よりも、出展社ごとに配列するほうがわかりやすいとの見地から、以下のページは社名五十音順になっています。ただし同じ系列会社による共同小間での出展の場合は、まとめて掲載しています。

今回のショーは、JAMMAとJAPEAの二協会共催となってから第六回目を迎えます。会場の制約や、会期が二日間しかないこと、小間単位による出展計画にとどまっていることなど、改善されるべき点はありますが、落ち着いた展示会場となり、また業界の今後の動向を探る上で意義のあるものになることを改めて望むものです。

（編集部）

出展内容 50音順
26th Amusement Machine Show

時代性、流行性追求

アイレム販売

出展方針 同社では歴史的に培われてきた"遊び"や"ゲーム"の原点（本質）を見極め、それを見つめつつ、その上に新しい時代性や流行性を追求し、付加していこうということを、商品開発の基本としている。そしてこのような「安定性の上に築かれる新しさ、新鮮さを持つ商品」を、AMショーを通して業界関係者に訴え、理解を求めるということを、今回の出展に際しての大きなテーマとしている。

出展内容 TVゲーム機①「イメージファイト」（新製品）＝飛行訓練から宇宙での実戦までを、ステージを追いながら展開するという縦画面スクロールのSFシューティングゲーム。同社「R―タイプ」の開発スタッフによる力作。

アーケードゲーム機②「あみだくん」（仮称、参考出品）＝同社TVゲーム機キャラクター「ヤンチャ丸」を採り入れたもので、盤面でLED表示によるアミダクジをして、うまく目的の場所に到達すると景品が払い出される。

メダルゲーム機③「ブラックジャック」（ナナオ製）＝一台のディーラー用TVモニターと、プレイヤー用TVモニター五台を扇状に連結配置。文字どおりトランプのブラックジャックが内容。

イメージファイト

占い機④「ネームメイト」（参考出品）＝同社"PTLシリーズ"第九弾。卓上式（オプションでスタンドも取り付けできる）。液晶表示によるもので、入力操作がより簡単になった。⑤「キスメットタイプ」＝カタカナ入力になって再登場。

TVモニター⑥「DUAL8シリーズ」（ナナオ製）＝高解像度でより美しい画面を実現したもので、使い手重視の親切設計が特徴。

ネームメイト

高品質で小型化指向

旭精工

出展方針 "より使いやすく" "より手ごろな価格で" "より精度を高く"――ともすればまとまりを失いがちなこの三点を基本方針として同社では、これまで市場のニーズに応えてきており、今回もこのコンセプトに沿って多くの新製品を展示するとしている。

出展内容 電子セレクター①「AD―88E」（新製品）＝選別コントロール基板を本体に内蔵したコンパクト型。別売のセンサーユニットで、コイン仕様変更が容易な1ウェイタイプ。②「AE―882」（新製品）＝選別コントロール基板内蔵で、従来の機械式1ウェイと同サイズで使用できる2ウェイタイプ。新開発の一体化センサーなど多くの特徴を持つ。

マイクロセンサー＝従来の「MSシリーズ」に待望の十円専用③「MS―4」（新製品）が加わり、これで十円、五十円、百円、五百円用とラインナップが充実。

カードディスペンサー④「CD―200」（新製品）＝クラッチ機構を採用。逆転ローラーにより、カードの二枚重ねの送出を防止。

ペイアウトメカニズム⑤「AES―505」（新製品）＝従来のソレノイドによる払い出しの「AES―112」にDCモーターを搭載し、ペイアウト動作が一段と静かでスムーズになった。

ホッパー⑥「WH―2」（新製品）＝高速ホッパー「WH―1」の払い出しスピードを落とすことなく小型化したもの。

紙幣識別機⑦「AV―01S」（新製品）＝千円専用識別機をさらにコンパクト化。

電子トータライザー基板⑧「CSU―15」（新製品）＝従来の機械式のトータライザーに代わるもので、セレクターのマイクロスイッチ取り付け部にセットして使用。このほか同社従来の一連の硬貨メカ、各種部品も。

充実のレール走行式

朝日エンジニアリング

出展方針 最小スペースでの"コントロールカー"から登坂列車の大型"アニマルトレイン"まで多彩な汽車のメーカーとして着実な歩みを続けている同社は、"アニメのれるランド"の「アニメトレイン」「アニメカラー」の車両のグレードアップを図った新作、二百五十㍉ゲージ"レールウェイシリーズ"の新製品二機種とともに、ミニSLに重点を置いて出展。

同社ではSLのことならミニ、中型、大型のほか特殊な機種でも注文に応じ、設置場所に合ったレイアウトおよび汽車を提供できるとしている。

なお「SL32」「弁慶号」「ひかり号」「SL17」「ジャンボ・トレーラー」などの機種については、このほど製造を中止しており、これまでの顧客に対し感謝するとともに、今後はさらに良質な新製品でニーズに応えていく、としている。

出展内容 レール走行式乗物機①二百五十㍉ゲージ・ロコモーションシリーズ「ニューひかり号」、②ビッグコンボイ「テキサス号」＝いずれも従来機「ロッキー号（丸太型）」「TGV」に加わった新製品。

③"コントロールカー""アニメトレイン""コミックカー"＝いずれも新デザインで、同社小間では舞台の上に展示しアピールする。

④"アニメのれるランド"＝グレードアップした車両を紹介。

新TVゲーム3機種

エス・エヌ・ケイ

出展方針 "プレイヤーを熱狂させるゲームづくり" "だれでもなじみやすいゲームづくり"を基本に開発を進めている同社では、今回は複数人数で同時プレイさせることによりプレイヤーの幅を広げ、さらに話題性を持たせた高付加価値の商品を提供することを主眼として出展。それが直接的に高インカム、長寿命につながり、オペレーターに喜ばれる商品になる

26th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

ものと確信する、としている。

出展内容 TVゲーム機①「脱獄」(新製品)=敵の捕虜となった二人が収容所から脱走し、敵の追撃をかわしながら肉弾戦と銃撃、ナイフ投げによる攻撃を展開。最後に救助のヘリコプターに乗って脱出。二人同時プレイ。②「カントリークラブ」(新製品)=TVゴルフゲーム。トラックボール操作。二人でスコアを競い合う。ストロークプレイ、マッチプレイをポイント制で計算し、ドラコン、ニアピン、ホールインワンはスペシャルポイント加算となる。③「タッチダウンフィーバーII」(新製品)=四人同時プレイも可能なTVアメフトゲームで、「タッチダウンフィーバー」のバージョンアップ版。八方向ループレバーと二つのボタンを使い、攻撃前に十八種のフォーメーションの中から選択できるようになった。ハーフタイムには、チアガールとマスコットによるショーも。タイマー制で五試合を行なう。

カントリークラブ

タッチダウンフィーバーII

プール浄化システム

大阪テント

出展方針 従来のエアーアクション遊具やアドベンチャー遊具などに加え、このほど扱い始めたプールの浄化システムを紹介し、今後この〝プールアクティブ事業〟にも力を入れていくことをアピールする。

出展内容 ①「オゾン―塩素スイミングプール循環水浄化システム」=プールの水を循環させるとともに、水の浄化を図るシステム(パネルにて紹介)。②「ドルフィン・プラス」=全自動スイミングプール清掃ロボットで、小型水槽を使って実演展示する。いずれも西独製だが、同社が日本の規格に合うよう改良したもの。

このほか同社一連のエアーアクション遊具を、パネルにて紹介する。

新定置型3種を披露

加藤工業

出展方針 息が長く、安定した収益が挙げられるような良い製品づくりを目指している同社は、子どもたちに夢を与える乗物機の開発に努力し、今後のロケーション運営の活性化に役立つような乗物機の新製品を三機種発表する。

出展内容 定置型乗物機②「スーパー・ひかり」(新製品)、②「スーパー・やまびこ」(新製品)=いずれも4人乗り。大きくリアルなデザイン。音声による八種類のメッセージ、メロディー、擬音などが付いている。

定置回転式乗物機③「ビッグ・シャトル」(新製品)=宇宙旅行をテーマとしたもので二人乗り。宇宙カプセルが回転。効果音、メロディー付き。

遊園施設メーカーへ

思川企画

出展方針 今年から大型遊園施設の開発に力を入れ始めた同社は、遊園施設メーカーとしての色彩を前面に出していく方針でショーに臨む。今後は製造部門を中心に、従来主業務だった販売部門、メンテナンス部門と三部門制で業務を進めていくことをPRする。なお同社では現在、五機種の大型機を開発中であるとしている。また海洋レジャー分野にも進出しており、ボートやクルーザーの販売実績などの業績もアピールする。

出展内容 遊園施設①「スカイパラシュート」(新製品)=二本のワイヤーロープで一つのパラシュートの乗り物を吊り下げ、昇降させるパラシュートタワー。乗り物一台が二人乗りで、六台、八台、十台と設置場所により増やせる(パネルとビデオで紹介)。②「ニューSR―2」(米国ドロン社製)=映像に合わせて全体が揺れ動くシミュレーター・ボックスで、十二人乗り。ゴルフ練習機③「ゴルフスイング・アナライザー」=映像スクリーンに向かってショットすると、コンピューターがボールの飛距離、速度、クラブのスイングスピードなどを分析し、正しいスイングのあり方を表示する。アーケードゲーム機④「ガンゴルフ」=光線銃によるガンゲーム。ゴルフ場の十八ホールがターゲットで、ゴルフをする調子でスコアを付けながら進めていく。

このほか各種ボートやクルーザーを展示し、低価格での提供をPR。また空き缶専用のくず箱⑤「サンペコ」も出品。これは空き缶を投げ入れると自動的にプレスするもので、遊園地などロケの美化に役立つ。

見る楽しみにも重点

カトウ製作所

出展方針 『喜び』をテーマに、楽しく遊べる機械の研究、開発を続けている同社は、単純なゲームの中に動きをプラスすることにより、見る楽しみにも重点を置いた機械や、従来からのVHDとTVモニターを使用しアニメを映し出すアーケードマシンを中心に、同社従来機も出品する。

出展内容 アーケード機①「メルヘン・アニメハウス(仮称)」(新製品)=VHDとTVモニターを使用してアニメ映画を見せるもので、同社「メルヘンでんわぼっくす」のキャビネットデザインをイメージアップしコンパクト化したもの。

プライズマシン②「バニーダンス」=音楽に合わせ、足を上げて踊るバニーの中に隠れているおじゃまネコの場所を捜し当てると、七十五㍉カプセルの景品が払い出される。③「カプセルゴルフ」(ナムコ製)=カプセルをゴルフボールに見立て、うまくホールに入れるとそのまま景品として払い出される(出品予定)。

メダルゲーム機④「エンゼルロード」(新製品)=同社従来機の電光式にすごろくの要素を盛り込んだもので、サイコロの部分に特徴がある。⑤「ワールド・スプリント」(新製品)=二台の自転車が抜きつ抜かれつのレースを展開し、どちらが先にゴールするかを予想するゲームで、当たると払い出し倍率を決めるルーレットが回転し、その都度払い出し枚数が変わる。

26th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

⑥「ウォンテッド」=回転リールとLED表示の組合わせで、数字と絵柄によりメダル払い出し。

〝CPシステム〟新作

カプコン

出展方針 大容量集積回路による同社独自の基板システム「CPシステム」により、業務用ビデオゲーム機のパワーアップを図り、ユーザーに満足を与える製品づくりを進めていくことをアピールするとともに、ロケーションの活性化に貢献できるプライズ機も披露。

出展内容 TVゲーム機①「大魔界村」(新製品)=〝CPシステム〟第二弾。同社「魔界村」を同システムによりグレードアップし、上下への攻撃の種類が増え、も可能となり、プレイヤーの行動範囲も広がっている。②「ストライダー飛竜」(参考出品)=〝CPシステム〟第三弾。近未来の忍者〝飛竜〟によるスーパーアクションゲームで、ロシア、シベリア、アマゾン、空中戦艦などのステージが展開。③「カプコンボウリング」=TVボウリングゲーム。

大魔界村

プライズマシン④「カプコン名人会」(新製品)=ボックス内の舞台で三色のボールを乗せた傘を人形が回し、ストップした時に選択した色のボールが止まれば景品が払い出される。⑤「突撃戦車之助」(仮称、新製品)=戦車を操作し景品を運ぶゲーム。⑥「キディーキャッチ・ミニ」(新製品)=従来のクレーン機を小型化。⑦「ハイスクール・カンちゃん」、⑧「パーティチャンス」。

メダルゲーム機⑨「天地を喰らう」(新製品)=〝ダブルフィーバー〟シリーズ。

ハイレベルの遊園施設

関西娯楽

出展方針 遊園地は若者だけでなく、あらゆる層に「夢と楽しい想い出」を提供できる憩いの場所である――とする同社では、長期にわたる各遊園地の豊富な委託営業のノウハウを生かしながら、本来のファミリー指向は崩さずに、ソフト、ハードの両面でグレードアップした遊園施設の数々をパネル展示で紹介する。また来場の顧客と落ち着いた雰囲気で懇談、商談ができるように、展示小間をまとめるとしている。

出展内容 遊園施設①「カルーセル・ウォーターリリー」(新製品)=今夏、東武動物公園に一号機を納入。水上に作られた華麗なメリーゴーランド。回転舞台直径十五・二五㍍、三人乗りの馬車を三台と一人乗りの馬六十六頭を設置。定員七十五人。②〝コスミックホラー「ガイア」〟(新製品)=今年、近鉄生駒山上遊園地に初設置したダークライド。最新の照明、AVシステムを採用し、宇宙船内での恐怖を体験させる。また利用客には、館内で撮影した写真をサービス。建築面積は約六百平方㍍で、地上一階、地下一階の二層構造。二人乗りの乗り物十台が、全長九十㍍のコースを走行。最小回転半径一㍍。十一のシーン設定。

また幅広い利用が見込めるモノレールで、上部に楽しいキャラクターを配した③「スカイモノレール・シリーズ」のほか、同社一連の遊園施設もパネルにて紹介する。

付加価値販売めざし

カワクス

出展方針 めざすのは付加価値販売(VAS)とする同社は、メーカーとオペレーターを信頼のきずなで結び、より良い製品を厳選して届けるだけでなく、ビフォーからアフターまでの各種サービスや、アピールできる店舗づくりのための支援など、積極的にさまざまなメリットを提供する。また優れた製品の開発と発掘にも力を注ぎ、自社ブランド製品として、オペレーター各位に供給し続けていくとしている。

出展内容 定置型乗物機①「しいそうランド(ゾウ)」(新製品)=昔ながらのシーソーを採用。楽しいキャラクターがシーソーの相手で、メロディーが流れる。従来のクマのキャラクターも出品。

プライズマシン②「ジャンボツイン」(新製品)=従来機「ジャンボビーバー」のイメージを一新。ターンテーブルが二段式になって新登場。③「チビパチ」(ケーユー製)。

メダルゲーム機④「ビックリカード」=店頭用。⑤「チャンスくん」=「ビックリカード」の本体でソフトを変更(野球ゲーム)。⑥「ビックリショット」(日本物産製)。⑦「ガイヤマン」(多摩技術製)。⑧「ジャンケンマンフィーバー」(サンワイズ製)。

TVゲーム機⑨「ホットチェイス」(コナミ工業製、コックピット型)、⑩「スクランブル・スピリッツ」(セガ社製)、⑪「ロボコップ」(データイースト製)、⑫「イメージファイト」(アイレム販売製)など。TVゲーム機キャビネット⑬「エアロテーブル26」(セガ社製)、⑭「26㌅テーブル」(グリーン電子製)。

スロットレーシングゲーム⑮「TRS1/24」=パネル展示。両替機⑯「EF3BD」(グローリー製)。

個性化図るゲーム機

関西精機製作所

出展方針 同社では、ロケーションも個性が求められる時代であるとして、今回の出展では、置くだけで夢とロマンを与える明るく楽しいメルヘン調の世界と、迫力のあるシューティング・トレーニングセンターを現出させるという小間配置を行なう方針。そして少し大き目の目玉機種を加えることにより、ロケの個性化を図ることができるということをアピール。

出展内容 アーケード

トップシューターII

26th Amusement Machine Show

出展内容50音順

ゲーム機①「もりのうんどうかい」（新製品）＝八人用で、前方の舞台に運動会の競技四種目をメルヘン調にまとめ、一種目を二人でボタンによりプレイし、綱引きをするクマたちや競走するウサギなどを操作して、相手に勝つと景品が払い出される。

②「トップシューターII」（新製品）＝本物指向で若者に高人気のスポーツタイプのガンゲーム機「トップシューター」の機構をさらにアップ。配色も鮮やかなイエローを基調にリアルなグラフィックプリントを施して一新。

③「スーパーチェックス」＝長期間高い人気を得ている「チェックス」の耐久性をさらにアップさせ、色も鮮やかなカナディアンレッドとなって一新。④「ポルル君の旅行」＝ピンクのオープンカーと田園風景が遠くからでも人目を引く。ボディーをかわいい感じのオレンジに一新したドライブゲーム。同社「ミニドライブ」の縦型で、占有スペースが従来機の半分。アーケード機⑤「ビューボックスIII」＝安定した人気のサーカスふうのデザイン。テレビでおなじみのキャラクターを選び、毎年最新作を提供。

双眼観光望遠鏡⑥「コパック」＝明るく広い視界で、可視時間は一分から三分まで調節可能。電源が要らないので、どこにでも設置できる。

もりのうんどうかい

質の高い遊びが目標

コナミ

出展方針 今や時代のメガ・トレンドとなった「遊び」。アミューズメント業界でも、多種多様な商品があふれており、それだけにアミューズメントマシンに対するユーザーの選択眼は、今まで以上に厳しくなっていると見ている同社では、今年のコンセプトを「遊びのハイクオリティ」とし、よりエキサイティングに、よりパワフルに、時代のニーズに応えた質の高い「遊び」を目標にしており、AMショーでは"総合アミューズメント・クリエイター"コナミのハイクオリティー商品群を披露する。

サンダークロス

出展内容 TVゲーム機①「サンダークロス」（新製品）＝壮大な銀河を舞台に、宇宙規模の侵略戦争を題材としたスペースシューティングゲーム。敵を破壊することによって出現する十種類のパワーユニットによるさまざまなパワーアップや、オプションを変化させられるスペシャルパワーアップを駆使。ボタンでオプションの上下移動ができ、攻撃を多様化している。奥行きのある華麗な3D式グラフィック画像。

②「ホットチェイス」（新製品）＝世界征服をもくろむ秘密結社が開発した超小型核ミサイル搭載の高速カーの奪取と、基地爆破の指令を受けた主人公が、敵基地から逃走するというカーアクションゲーム。車には盗難防止用の時限爆弾がセットされているため、時間内にチェックポイントを通過しないと爆発。敵の攻撃や仕掛けが、プレイヤーに判断力とドライブテクニックを要求する。

③「ハードパンチャー」（参考出品）＝三ラウンド制のボクシングゲーム。プレイヤーはボクサーを好みのタイプに設定でき、相手に勝ち進むとトレーニングして弱い部分を補強できるのが特徴。破壊力の強大なスーパーパンチ、ズーミングシーンなどは迫力があってリアル。

メダルゲーム機④「つりっこペンギン」（仮称、参考出品）＝子ども向け。1、2、3のいずれかのボタンを押し、ペンギンがその番号の穴から魚を釣れば当たりで、表示の枚数のメダルが払い出される。ペンギンの形の樹脂製フードが付いており、ユニークなデザイン。

TVゲーム機キャビネット⑤「GO-801マルチ筐体」（仮称、参考出品）＝26ｲﾝﾁモニター使用で、モニターの縦横ローリングが簡単。流線型の樹脂製モニターカバー付きで、コンパクトなすっきりしたデザイン。

楽しいクレーン機発表

こまや製作所

出展方針 長い間の業界経験を生かして、いつまでも愛され、楽しさを与えられる機械を作り続けたいという同社の信念に基づいて、今回のショーでも子どもから大人まで幅広い層が遊ぶことのできるものを披露する。

出展内容 プライズマシン①「カニさんのクレーン」（新製品）＝カニが両方の爪で景品を抱えて運ぶ姿を採用したクレーン機。カプセル、箱物、バラキャンデーなど多種類の景品に対応。②「バトルドラゴン」＝拳士が跳び上がって降下する時に、狙う相手のところにストップボタンで止めると、景品が払い出される。

メダルゲーム機③「ブンブンアタック」＝同社「ジャンプアップ」を小型化したもので、パックを打ち上げて点灯中の的に止めると、表示枚数のメダルが払い出される。百円両替機構付き。④「かめさんうさぎさん」＝カメとウサギを裏表に描いた円盤が回り、止まった時にどちらか正面を向くかを当てると、二倍のメダル払い出し。一回のメダル投入枚数は五枚。連続四回プレイできる。

カニさんのクレーン

新路線のTV占い機

サンワイズ

出展方針 初出展となる同社は、"ジャンケンマンのサンワイズ"というイメージから新しい分野への進出を目指しており、その新路線として新しく開発した占い機を中心に出品し、オペレーター各位の評価を得た上で、同社の今後の方向を考えたいとしている。

出展内容 占い機①「アナザーワールド」（新製品）＝同社では新分野の製品で、十八ｲﾝﾁTVモニターを使用した新タイプのもの。A4サイズの専用紙にて占い結果がプリントアウトされる。来年一月発売予定。②「ラブチェリッシュ」（アイレム製）。

ジャンケンマン"フィーバー"

メダルゲーム機③「ジャンケンマン"フィーバー"」（新製品）＝「ジャンケンマンのバージョンアップ版。④「ダイダマンBIG」＝「ダイダマン」の大型機。野球を採用。景品カプセルのおまけ付きメダルゲーム機。⑤「ダイダマンII」＝小型「ダイダマン」の改造用キット。

プライズマシン⑥「ダイダマン"スーパーリーグ"」＝「ダイダマンBIG」の景品カプセル払い出しバージョン。

抽選機⑦「ジャンケンマン"スーパー・イベンター"」＝トーナメント方式によるじゃんけんで順位を決定。

良質製品を低価格で

三和電子

出展方針 同社では今後、メーカー、オペレーターの意見を採り入れ、相互開発、製作依頼の受注などに力を注ぎながら研究、開発に努め、高品質の製品のコストダウンを図り、業者各位に幅広く対応、供給できるような態勢を整えていくという方針をPR。また機械本体の開発、販売も手がけていきたいとしている。

出展内容 アーケードゲーム機「ターボ・ドライブ」＝イタリア製のレーシングドライブゲーム機で、車がコースアウトしないのが特徴。TVゲーム機用パーツとして、イヤホンジャックとスピーカー付きのペアパネル、使いやすい各種操作盤、二十六ｲﾝﾁTVモニター使用キャビネット専用の操作盤、電源類（特注品も引き受ける）、手になじみやすいナスビ型のレバー、長寿命マイクロスイッチ付き押しボタン、中にランプを組込んだ照光式押しボタンなどのほか、各種部品類。

ターボドライブ

ロケ充実の商品群を

ジャレコ

出展方針 多様化するプレイヤーのニーズに合わせて、多種多様な商品を出品する同社では、将来のロケーションのあり方を提案し、高収益を維持できる商品群の紹介と、管理、運営に至るまでのきめ細かな対応ができるロケーションづくりをアピールするとしている。

出展内容 TVゲーム機①「破兆」（新製品）＝"メガシステム1"第四弾。戦乱の中国を背景とした大舞踏絵巻を展開。画面一杯に迫り来る大迫力の投げ技を駆使し"妖天山"を目指して邪悪な妖怪たちに格闘を挑んでいく。②「伊賀忍術伝」＝同第五弾の忍者アクション。③「テニス」（仮称、新製品）＝"CBシリーズ"第二弾。リアルなサービスやバックスピンなど、変化に富んだスーパーリアルテニス。

アーケードゲーム機④「アームチャンプ」（大平技研工業製、新製品）＝腕相撲機。人形と腕を握って力比べをするが、相手の顔がTVモニターになっており、五人のチャンピオンの顔が映し出される。こちらが力を入れれば、チャンピオンがしかめっ面をするなど、相手の表情を見ながら腕相撲ができる。

メダルゲーム機⑤「燃えろプロ野球・ニューホームラン競争」＝ホームランを打ち相手のエースピッチャーを次々交代させるほど、多くのメダルが払い出される。音声合成チップ採用で臨場感が倍増。⑥「サーカス・サーカス」＝英国製の六人用マネープッシャー。

TVゲーム機キャビネット⑦「ポニーMKIIフラットスクエア28」＝モニターの縦横変更がワンタッチのローリング機能（オプション）採用。⑧「テーブルポニー・フラットスクエア25」＝十八ｲﾝﾁ型と同サイズながらも二十五ｲﾝﾁの大画面。また「ポニーMKII」「テーブルポニー」「ポニーMKIIメダルタイプ」も。

高額紙幣両替・メダル貸機⑨「ポニーチャレンジャー」（新製品）＝両替機とメダル貸機能のダブル機能で、低コストパフォーマンスを実現した「メダル貸機&両替機」、「メダル貸機」、「両替機」の三タイプを紹介し、幅広い用途に対応。

ポニーチャレンジャー

26th Amusement Machine Show

出展内容50音順

乗物機に演出効果を

信水貿易

出展方針 同社は今回、通常の動きに加え乗物本体そのものも独自の動きをしながら、音声によるさまざまなメッセージが出たり、また凝ったキャラクターを採用したものなど、視聴覚に訴える演出を施した新乗物機を披露する。

出展内容 定置型乗物機①「バギー消防車」（新製品）＝バギーカーと消防車の魅力を一つにまとめたもの。三段階切り替えのサイレン音。アクセルで変化するエンジン音、「右（または左）に曲がります」の音声などが出る。四人乗り。②「フレッシュ・チビロコ」（新製品）＝従来機のデザインを一新。小さな円形レール上を回る汽車で、煙穴が上下に、胴体が前後に動く。二人乗り。③「ラッコボート」（新製品）＝写実的なデザインで、前後、上下、左右への動きで海上を走る感覚を出し、装飾の灯台にライトが点灯。メロディー（選曲可能）付き。二人乗り。④「バギーカー"恐竜ちゃん"」＝「元気出してね」「いいとも」というメッセージが出るほか、アクセルペダルでエンジン音が変化。二人乗り。

レール走行式乗物機⑤「ニュー銀河鉄道」。

レール走行式乗物機用信号機⑥「恐竜信号機」＝ディスプレイを兼ねたキャラクターを採用し、恐竜の両耳のランプが警報音とともに点滅するもので、演出アップに役立てられるもの。

スポーツ機を幅広く

スナガ開発

出展方針 遊び、スポーツが多様化しつつある時代の中で、あらゆる年代層の人々に喜ばれるような施設やマシンというものを中心に考えて、来場者の期待に応えられるよう努力するとしている。

出展内容 ゴルフ練習機①「コンピューティ」＝プリペイドカード方式採用の全自動オートティアップマシン。無段階でティの高さを調節できるのが最大の特徴。②「パー・T・ゴルフ」＝名門コースが映し出されるスクリーンに向かってショット。ボールの軌跡が映し出される。

スキー練習機③「ゲレンデ花子」（新製品）＝幅二ﾒｰﾄﾙ、長さ三・五ﾒｰﾄﾙの小さなスペース上で、動く床面の速度や傾斜角を変えながら滑ることができる。

④「オート

ゲレンデ花子

出展内容
50音順

ゲレンデ」＝一度に五人まで滑れる室内ゲレンデ。テニス練習機⑤「オートテニスマシンMR－8ATPRO」＝マニュアル、ランダムと使い分けができる決定版。ミニテニスコート⑥「パドルテニスシステム」＝飛ばないボールとミニコート使用で中高年向きに設計。ピッチングマシン⑦「ビクトリーエースSA3X」＝三段階の超速球切替え。滑るゴーカート⑧「スーパーカート」＝安全、耐久、走行性に優れたクラッシュカート。

このほか⑨「フィットネスビジョン」＝自転車式にペダルを踏むと、前面のTV画面の景色が動き、観光地のサイクリングを楽しみ、終了後走行距離や消費カロリーなど表示、⑩「全自動血圧計」（LTI製）なども紹介。

TV機大型化に対応

セイミツ商事

出展方針　TVゲーム機の筐体およびモニターの大型化傾向が進むのに伴い、コントロールパネルもゆったり並んでゲームを楽しめるように、大型傾向に変わりつつあるとして、同社では大型操作盤の新作を披露する。

出展内容　操作盤〝CTXシリーズ〟①「CTX－31W」（新製品）、②「CTX－33W」（新製品）＝カプコン「ロストワールド」に採用。

このほかジョイスティック、スイッチングレギュレーター、照光式押しボタン、電源ユニット基板、高速押しボタン、TVモニター、ハンダ線、トランスなど、各種パーツ類を展示。

CTX－31W

博覧会での実績紹介

泉陽興業

出展方針　同社は遊園施設設計、施工、運営のパイオニアとして数々の実績を重ね、各種博覧会などを含む国家的プロジェクトや、広く海外のレジャー開発まで手がける総合コンサルティングシステムの企業であり、時代が求める先進のリゾート空間を創造し、安全性を最優先した高度な技術と斬新な企画に徹したノウハウは、日本のアミューズメント業界を代表する実績を持つことをPR。

出展内容　①各種博覧会プレイランド運営の記録写真パネル。②同社一連の遊園施設写真紹介。③小型乗物機「ミニ－F1」、バッテリーカー、ゴーカート。④リゾート開発実施計画紹介の写真パネル展示。

良質商品を総合的に

総　商

出展方針　同社は総合ディストリビューターとして、安定した収益性のある商品の紹介と提供をモットーに、きめ細かい運営を必要とするプライズマシンや、雰囲気づくりの商品であるファッション筐体の導入など、新しいロケーションの展開を考えた商品を紹介する。

出展内容　TVゲーム機①「ホットチェイス」、②「サンダークロス」（以上コナミ工業）、③「スクランブルスピリッツ」（セガ社）、④「オーダイン」（ナムコ）、⑤「伊賀忍術伝」（ジャレコ）、⑥「ニュージーランドストーリー」、⑦「達人」（以上二機種タイトー）、⑧「イメージファイト」（アイレム販売）など。プライズゲーム機⑨「カプセルゴルフ」（ナムコ）、⑩「ピンポンパン」、⑪「フレンチカンカン」（以上二機種テクモ）。両替機⑫「ポニーチャレンジャーJCS－1」（ジャレコ）など予定。

効率経営の通貨処理

大仙産商

出展方針　通貨処理機の専門メーカーとしてさまざまな業界より高い信頼を得ているグローリー商事㈱のAM業界向け販売代理店となっている同社は、AM業界の効率経営に確実に貢献すべく、そのニーズに合った両替機、メダル貸機、紙幣・硬貨計算機などグローリー製品を一堂に展示する。

出展内容　硬貨選別機①「SU－60P」（新製品）＝小型で高性能、低価格。混合硬貨を簡単操作でスピーディに計数、選別。計数データをプリントアウトする。

硬貨包装機②「マイ太郎（WS－1A）」（新製品）＝小型で手軽に使える。硬貨包装は毎分八本。異材質貨を自動チェック。

硬貨計算機③「CR」、④「CP－81」、小型紙幣計算機⑤「GFB－20」。メダル計数機⑥「CN－10M」。紙幣両替機⑦「ER－22」（高額用）、⑧「ER－401A」、⑨「ER－30A」、⑩「ER－50C」（架台付き）。硬貨両替機⑪「EF－3」、⑫「ECA－1A」、⑬「EF－3BD」。メダル貸機⑭「ER－402A」、⑮「EMA－1」。券売機⑯「KM－1A」＝同時印刷タイプ。

SU－60P

複合立体AMを構築

セガ・エンタープライゼス

出展方針　今年は同社にとって〝複合立体型のエンターテイメントゾーン〟を構築していく年であるとし、同社ブース全体を、コインオプビジネスの枠を大きく超えたハイテクアメニティのショールームとする方針。遊び空間について同社の考え方を最もよく表現しているのが「セガ・スーパーサーキット」であり、この〝時速三百キロ〟の近未来体感〟が業界のバイヤーはもちろん、あらゆる業種の方にも同社のアミューズメントに対する先駆性をアピールするとしている。

出展内容　TVドライブゲーム施設①「セガ・スーパーサーキット」＝「ジョイスクエア浜松」「長浜楽市」で展開中。CCDカメラ搭載のラジコンカーを、近来都市のジオラマの中で走らせ、カメラが捕えた映像を「アウトラン」の画面で見ながら運転するというハイテクアトラクション（同社小間で実演展示）。

TVゲーム機②「パワードリフト（シットダウンタイプ）」（新製品）＝同機DXタイプのコンパクト仕様。コストパフォーマンス、プラス、坪効率の良さで複数台数を導入することにより、インカムの向上が図れる。③「スクランブルスピリッツ」（新製品）＝〝システム24〟第二弾。古さと新しさが交錯する近未来のシューティングゲーム。④「エキサイトリーグ」（新製品）＝〝システム16〟。ドーム球場での新感覚画面による野球ゲーム。⑤「ダイナマイトダックス」（新製品）＝〝システム16〟。ユニークなキャラクターを狂言回しにしたニューコンセプトゲーム。

このほか高付加価値のメダルゲーム機⑥「ワールドダービー」、ディスコにも設置されて異業種からも注目を集めているクレーン機⑦「UFOキャッチャーDX」を新しい景品で紹介。また「パワードリフトDX」も出品の予定。

スクランブルスピリッツ

海外の良質機を提供

泉陽機工

禅

出展方針　〝良い機械には国境がない〟とする同社では、デザインの完成度が高く信頼性のある機械を世界中から集めて提供することを基本方針としており、通信網の発達で距離的ハンディが解消された現在では、海外との連絡は国内と同じであり、アフターサービスなども全く不安がないことをアピールする。

出展内容　遊園施設①「ロードトレイン・F87型」（イタリア・ドットー社製）＝機関車と客席三両は全長二十メートルあるが回転半径はわずか四・五メートルという連結自動車。フォード社製ディーゼルエンジン搭載。定員六十名。②「グランド・ミラージュ」（米国製）＝立体的空中浮遊装置。生きた犬や猫、人間の顔など動く立体物を空中に投影する装置で、ファンハウスやSCのアイキャッチャーなどに利用できる。③「ブラスター（ロボット戦争）」＝宇宙船をデザインしたドームの中で光線銃を手に、十二体のロボットと撃ち合いをするというガンゲーム施設。同社小間では模型にて紹介。

ロードトレインF87型

新AM空間の創造を

タイトー

出展方針　新しいもの、面白いものを求めているプレイヤーの遊び心を引き付けるような新製品として「チョイスH.Q.」、「トップランディング」などが完成し、ショーではオペレーターが十分に試プレイできるよう特別コーナーを設けて展示する。またギター自動演奏機、自動ティアップ装置なども含め、サウンド、スポーツ、ゲームによる新しいAM空間の創造を提案するとしている。

出展内容　TVゲーム機①「チェイスH.Q.」（新製品）犯人逮捕に至るゲームストーリーとカーチェイスによるドライビングテクニックが楽しめる。②「トップランディング」（新製品）＝操縦桿とスロットルレバーによる飛行機の離着陸シミュレー

21めんへ続く

レッドバロン社勝訴

8月31日に連邦地裁が決定、タイトー控訴へ

米国レッドバロン社(オハイオ州トレド、ビル・ベッカム社長)とタイトー・アメリカ社の訴訟については、すでに何度も報じてきたが(本紙第340号参照)、八月三十一日にバージニア州東部地区連邦地裁は、レッドバロン社の訴えを支持し、タイトー側の訴えを却下、タイトーがレッドバロン社を著作権法違反で訴えることを禁止する──という内容の決定を下した。

すぐさま控訴手続きが行なわれるはずだが、地裁段階ではレッドバロン社の勝ちとなった。なおメーカー協会のAAMA(アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション)は、決定以前の段階で訴訟当事者からはずされた。AAMAでは、八月八日の共同声明に基づき、確定判決が出るまで、並行輸入品の取締り強化運動を中断することになった。

今回の決定でオペレーター側は当面、日本からの並行輸入基板をあてにすることになったが、メーカー側は長期的に見ればオペレーターにとって不利な決定だと分析している。しかもメーカー側は、オペレーター側が並行輸入問題をわざと大げさに騒ぎたてようとしているが、実際には偽造基板という違法品がかなり広まっており、偽造基板隠しのジェスチャーと見ている。メーカー対オペレーターの対立は以前より深刻化しており、実にやっかいな決定を連邦地裁は出してくれたものだと、メーカー側は不満げである。

米国バリー社が

会社分割の提案

カジノ関係とAM関係を分ける

米国バリー社(バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長兼社長)は、先ほど同社のAMゲーム機製造部門(バリー・ミッドウェー社)をWMSインダストリーズ社に売却して注目されたが、今度は会社をふたつに分割するという提案を株主に対して行ない、またびっくりさせている。

これは同社のカジノホテル経営部門を、配当の優遇税制を受けるため分離独立させよう、という案。同社スポークスマンによると、同社分割はバリー社の組織を分かりやすくし、また分離した両社の経営陣がそれぞれ独立して業務を進めることができるので、結局は株主の利益になる、としている。そして、分離後の両社ともこれまでどおりニューヨーク市場上場株式となる、としている。しかしそうするためには大多数の株主から同意を得なければならないとのこと。

分割した場合は、重大な経営上の変更があったことになるので、カジノ経営を取締る米国ネバダ州およびアトランチックシチー市の当局による監査が行なわれる、とのことである。

分割案によると、カジノとホテル経営部門でひとつの会社、もうひとつの会社はその他のレジャー、ヘルス、サービス業を担当することになる。後者に属するのはAMゲーム場チェーンのアラジンズ・キャッスル社、フィットネス産業のヘルス&テニス社など、と見られている。

ミシシッピー州当局

賭博機で新見解

クレジットキーなどの特性見て

米国でもクレジット/ペット式のギャンブル機について手を焼くケースがあるが、八月三十一日、ミシシッピー州の法務局は、「ブラックジャック」や「ドローポーカー」などのTVカードゲーム機は違法なギャンブル機である、とする公式見解を発表した。

これは同州のマイク・モーア法務局長のジム・ウォーレン特別補佐官が行なったもの。これらの遊技機がそれ自体としてギャンブル機かどうかについての同州法の解釈を行なう必要が生じたことによる。

ウォーレン特別補佐官によると、それ自体としてギャンブル機とするための特性が与えられている必要があり、その特性には残ったクレジット数を、内蔵された積算計と直結しているクレジット表示メーターから消し去るための〝ノックオフ・フィーチャー〟や、営業者側が必らず一定割合いで勝つようにするための〝リテンション・レイショー(保留割合)〟などが例示されており、これはプレイヤーの技両(スキル)とは関係がない、とされている。

同氏はこの日から一週間以内にこれらの機械を撤去するよう命じ、応じなければ機械は押収、破壊されることになり、営業者は刑事責任が問われることになる、と語っている。また同氏は「まじめなオペレーターは、(この種の)遊技機でお金のやりとりをされてはいないにちがいないので、今回の決定を喜ぶことだろう」、と語っている。

ところが、この解釈にオペレーターは反対しているという。ミシシッピー・コイン・オペレーター協会(MCOA)のジョン・ベル会長によると、「私はなお、これらの機械はそれ自体としてギャンブル機ではない、と言いたい。これらのTVカードゲーム機は、『パックマン』やビリヤードでギャンブルができるのとまったく同様に、ギャンブル機として使うことができる。つまり、どんなことにもギャンブルはできるわけだ。マイク局長の解釈はギャンブル機だとしているが、私の意見は前の局長が言っていたのと同じだ」とのこと。

現実には「パックマン」でギャンブルが行なわれた例はない。またビリヤードに関しては、米国では遊技の結果について遊技客同士が現金を賭けるのが常識となっているが、それが摘発されたという話は、あまり聞かない。

だがポーカーやブラックジャック、連邦法で例示されているスロットマシンは、現金を賭けなければ作動しないという、それ自体としてのギャンブル機である。ジョン・ベル会長のような馬鹿な人物は、ギャンブルを排除しようとするAMゲーム機のオペレーターにとって敵であっても、決して味方にならないと思われるのである。

International Trade Show

1988		
ENADA'88 (Rome, Italy)	Oct.	13-16
AL Preview (London, England)	Oct.	19-20
F.E.R.'88 (Barcelona, Spain)	Oct.	27-29
AMOA Expo'88 (Chicago, U.S.A.)	Nov.	3-5
IAAPA Show (Dallas, U.S.A.)	Nov.	16-19
Scottish Preview (Renfew, England)	Nov.	21-22
Forainexpo-Amusexpo (Paris, France)	Dec.	6-9
VAN-Expo (Amsterdam, Holland)	Dec.	13-15
1989		
ATEI'89 (London, England)	Jan.	16-19
Ima (Frankfult, W.Germany)	Jan.	25-28
Blackpool Show (Blackpool, England)	Feb.	21-23
Gaming Business (Las vegas)	Feb.	22-23
ACME'89 (Reno, U.S.A.)	Feb.	23-25
AOU Expo'89 (Tokyo, Japan)	Mar.	1-2
ENADA Primavera (Remini, Italy)	Mar.	2-5
Coin-Op '89 (Dublin, Ireland)	Mar.	8-9
Milan Fair (Milan, Italy)	Apr.	15-23

香港　Bondeal Charts　九龍

9/21 9/14　機種名(メーカー名)　週数

トップ10ビデオゲーム

9/21	9/14	機種名(メーカー名)	週数
1	−	ディバステイター〔餓流禍〕(コナミ)	1
2	1	POW〔脱獄〕(SNK)	2
3	5	ビーチバレー・Vボール(テクノス)	6
4	2	チェッカーフラグ(コナミ)	12
5	4	スカイソルジャー(SNK)	9
6	3	ビンジケーター(アタリ)	16
7	6	ニンジャスピリット〔最後の忍道〕(アイレム)	4
8	7	ギャングバスター〔クレイジーコップ〕(コナミ)	8
9	8	ヘビーバレル(データイースト)	20
10	9	ラリーバイク〔ダッシュ野郎〕(タイトー)	12

トップ5完成品ビデオ

9/21	9/14	機種名(メーカー名)	週数
1	−	ファイナルラップ(ナムコ/アタリ)	1
2	1	ストリートファイターDX(カプコン)	49
3	2	ウェック・ルマン24(コナミ)	60
4	3	トップスピード〔フルスロットル〕(タイトー)	12
5	4	オペレーションウルフ(タイトー)	34

©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

フリッパーファンのための

第4回エキスポ

今回はウィリアムズ社見学

今年も「ピンボール・エキスポ88」が米国のシカゴ郊外で開かれるが、今回の工場見学は二年前と同じウィリアムズ社の予定となっている。

これは熱心なフリッパーファンのための催しで、フリッパー・コレクターのロバート・バーク氏(オハイオ州在住)が議長となって、八五年以来毎年開いているもの。今回のスケジュールは昨年と同時期に当たる十月七―九日で、イリノイ州ローズモントにあるラマダホテル・オヘアで催される。

今回の特徴はバックガラス芸術の展覧会、今年ウィリアムズ社のマーケティング部長に就任したロジャー・シャープ氏(同氏はもと編集記者で、フリッパーファンとして知られている)による講演があるなど。

恒例の工場見学は、八五年にプリミア・テクノロジー社、八六年にウィリアムズ社、八七年にデータイースト・ピンボール社を訪れており、順序からすると次はバリー社となるが、バリー・ミッドウェー社がWMSインダストリーズ社に買いとられ、ウィリアムズ社と同居していることから、結局ウィリアムズ社を訪れることになったもの。

なお米国で「ピンボール」と言う場合は、日本で言うフリッパーのことを意味している。ピンボールはAMゲーム機としてのフリッパーと、賭博遊戯機としてのビンゴピンボールに大別されるが、米国ではビンゴピンボールは禁止されており、また久しく生産されていないこともあり、「ピンボール」に含まれない。

出展内容50音順

26th Amusement Machine Show

14めんからの続き

（タイトー）

ションで、昼間の景色が美しい。以上二機種はコックピット型仕様。③「ゴー・フォー・ザ・ゴールド」（新製品）＝百ﾒｰﾄﾙ競走、棒高跳び、重量挙げなどで金、銀、銅のメダルを争うスポーツもの。④「サイバリオン」（新製品）＝メカニックドラゴンを操るシューティングゲーム。プレイヤーに合わせて敵の知能度がアップ。エンディングは百通り以上ある。⑤「ニュージーランドストーリー」（新製品）＝ヒョウアザラシにさらわれた仲間を救出するため旅を続けるというコミカルメイズゲーム。⑥「TATSUJIN」（新製品）＝派手で激しく難易度が高い究極の宇宙戦争シューティングゲーム。

このほか、米国ウィリアムズ社製⑦「バンザイラン」などフリッパー数機種、SCロケ向け機種、メダルゲーム機、またギター自動演奏機「弦遊」、ゴルフ練習機「ハリーUPへそロボ」なども展示。

景品機やメダル機も

テクモ

出展方針　「SOMETHING NEW IN THE GAME」という精神を基に新製品を開発している同社は、TVゲームだけでなく、経営の長期的安定に役立つオリジナルのメダルゲームおよびプライズマシンも多数紹介する。

出展内容　TVゲーム機①「忍者龍剣伝」（新製品）＝欧る、ける、投げる、跳ぶなど、忍者の多彩なアクションが美しいグラフィックに展開。

プライズマシン②「わくわくグリュックランド」（新製品）＝ファミコンキャラクター採用の子ども向けゲーム。③「フレンチカンカン」（新製品）＝大人向けでカンカン娘のダンスが楽しい。④「ファンシーランド」（新製品）＝かわいいデザインのコンパクトクレーン機。

メダルゲーム機⑤「ピンポンパン」（新製品）＝しゃれた絵柄の子ども向けルーレットタイプ。⑥「ロシアンルーレット」（新製品）＝大人対象で渋いデザイン。

このほか設定時間になると「帰りましょう」と店内放送を流すシステム⑦「かえろうコール」（バッテリーバックアップで電源が切れてもOK）なども紹介する。

タイマーの応用製品

東亜無線電機

出展方針　AM業界でコインタイマーに関して多くの納入実績を持ち、モーター式や電子式タイマーおよびパルスマシンで好評を得ている同社は、さまざまなコインタイマー応用製品の中から、ファックスコインタイマーを利用した占いを実演し、今後も市場のニーズに合わせた新商品開発とともに、応用製品の開発依頼も意欲的に受けていく姿勢をアピールする。

出展内容　コインタイマー①「FC型」（新製品）＝動作回数の累計を六ケタ表示。レンタル機の売れ筋を容易につかめ、料金回収時のトラブルを未然防止。三種の硬貨使用で七段階タイマー。②「S型」、③「F型」、④「ファックスコインタイマー」（参考出品）＝必要事項記入の用紙をファックスにセットし、硬貨投入でその原稿を占いセンターに送信、占い結果を受信。これをベースにパソコンなどの時間貸し用タイマーも開発する。パルスマシン⑤「EJP型」（新製品）＝機器への組込みが容易で安価。

コミカルなメダル機

太陽自動機

出展方針　ライフサイクルが長く、より高度に安定した人気のゲームマシンや両替機、メダル貸出機などの精密省力機の開発に積極的に取り組んできた同社では、チャイルドメダル機新作を中心に、同シリーズ三機種のほか、チャイルドプライズ機や各種アップライトビデオメダル機を展示し、低年齢層の子どもからヤング、アダルトの各層にアピールする商品を紹介。

出展内容　メダルゲーム機①「ぴょんぴょん」（新製品）＝“チャイルド、ラブリーシリーズ”第三弾。スーパーマン、女子プロレスラー、ツッパリ、キョンシーなどさまざまな面白キャラクターを配した十匹のカエルが登場し、コミカルなジャンプで優勝を競う。キャラクターにより倍率が異なる。従来機②「とんとん」、③「とんとんぴょうし」も出品。

TVメダルゲーム機キャビネット④「スーパービデオメダル・ラスベガスタイプ」、メダル貸出機⑤「スーパーディスペンサー」（両替機能付き）など。

新TVとフリッパー

データイースト

出展方針　昨年から展開している“DECOマザーシステム”とフリッパーの各シリーズ新作を発表する。

出展内容　TVゲーム機①「ロボコップ」（新製品）＝“DECOマザーシステム”第四弾。同名映画をモチーフにした純アクションゲーム。パワーアップや途中のボーナスステージが新機軸。②「ブラッディ・ウルフ」（新製品）＝サブタイトルは“ならず者戦闘部隊”。二人同時プレイ、途中参加可能な戦闘アクション。

フリッパー③「トルピード・アレイ」（新製品）＝“データイースト・ピンボール”第三弾。文字通り“トルピード（魚雷）”を使っての海戦がテーマ。マルチボールプレイ、デジタルステレオサウンドなどを採用、同第二弾④「シークレット・サービス」も出品する。

ゲーム機と遊園施設

タスコ

出展方針　遊園施設からアーケードゲーム機まで幅広い商品を、バランスよく扱っていることをアピールする。

出展内容　定置型乗物機①「ピコピコUFO」（新製品）＝UFOをデフォルメしたボディーが、地面から七十ｾﾝﾁﾒｰﾄﾙの高さに支柱で支えられ、皿回しの皿のような動きをするという空中感覚の乗物機。遊園施設②「ニューメルヘンボックス」（新製品）＝ボールプールとアスレチックをミックスした遊びの広場。

アーケードゲーム機③「カーニバル・クレージーカー」（新製品）＝パネルを道路に見立て、上下動するミニチュアカーにボールを当てると前進し、ゴールを目指す。④「カーニバル・ノックダウンコブラ」（新製品）＝上下左右に揺れるコブラにボールを当てると、コブラが下がり、下のカゴの中に入れる。⑤「ファミリーパットゴルフ」＝ミニゴルフ。バンカーやウォーターハザードもある変化に富んだ本格的パターコース。スチール製ユニットパネル方式で簡単に設置できる。

心と体に感動訴える

トーゴ

出展方針　「心と体の感動」をテーマに、多様化するレジャーに対応する高品質の製品を出品。とくにローラーコースターは今や世界のブランドとして、同社の開発力、技術力、企画力が評価されていることから、その代表的機種を中心に紹介。

出展内容　遊園施設①「スーパーローラーコースター」（バンデット）、②「メリーゴーランド」＝今後展開する新デザイン。いずれもVTR、パネルで紹介。

定置型乗物機③「こんなこいるかな号」（新製品）＝オープンカー。④「くるくるモーちゃん」（新製品）＝牛のキャラクターを採用した回転式。⑤「エアーシップ」（新製品）＝飛行船がテーマ。離陸と空の浮遊状況を映し出すTVモニターを組込んだ乗物機。⑥「ファンタジーゴーランド」（新製品）＝十二人乗り小型メリーゴーランド。SCロケにも設置可能。⑦「メ

くるくるモーちゃん

独自の発想のTV機

辰巳電子工業

出展方針　コンピューターグラフィックスと斬新なアイデアを最新技術により融合させ、独創的で高品質、高収益のAMマシンづくりを目指す同社は、今回、戦闘ヘリコプターによる体感フライトシミュレーションゲームを発表する。

出展内容　コックピット型TVゲーム機「アパッチ－3」（新製品）＝世界的VIPを救出するため緊急発進した戦闘ヘリと、悪の組織との壮絶な戦闘をシミュレーションしたもの。全く新しいコンセプトに基づいて考案した同社独自の体感コックピットが、随所に盛り込んだ3D感覚のゲーム性との相乗効果をもたらす。

性能アップの研磨機

トーケン

出展方針　メダルのトップメーカーとしての姿勢をAM業界にアピールする方針。“小さな主役”のメダルに関し万全の設備態勢を整え、生産力は業界ナンバー1を自負しており、品質、納期、価格の面で十分満足を与えられるとしている。

出展内容　①「コイン研磨機TC－70型」（新製品）＝機能をアップさせ、メダルの汚れを特殊ポリロンとの研磨で完全除去。一時間に四万枚を研磨。②「ペレットチェンジャーPC－10」＝研磨剤の自動回収と供給。

このほかメダルゲーム機用メダル、バッティングセンター用やゴルフ練習機用、パーキング用、自販機用などの各種メダル、景品類を展示。

26th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

ロディーペット・ミニ」＝ぬいぐるみ式バッテリーカーで、パンダ、ライオン、イヌ、ブタの四種類のキャラクターを用意。⑧「パトカー」＝三人乗りの定置型。アーケードゲーム機⑨「パーフェクトボウル」も出品する。

意欲的新作11種披露

ナムコ

出展方針 同社では、今後のアミューズメント業界は、従来のアミューズ（おもしろがらせる）からエンターテイン（もてなす）へと向かうと考え、その方向での楽しみとサービスを与えるよう心がけており、今回、数多くの強力機種を出品しあらゆる人々に喜ばれる場を創造するとしている。

出展内容 TVゲーム機①「メタルホーク」（新製品）＝戦闘ヘリが敵機、戦艦などを攻撃するコックピット型の本格的体感ゲーム機。②「プロテニス・ワールドコート」（新製品）＝PCエンジン用を業務用にバージョンアップ。③「スプラッターハウス」（新製品）＝ホラー感覚で意外な場面続出。④「フェイスオフ」（参考出品）＝四人同時プレイのアイスホッケー。カクテル筐体使用。⑤「オーダイン」（新製品）＝〝システムII〟。⑥「未来忍者」（参考出品）＝同。ハイテクと忍者のパラレルワールドを実現。世界初のハイビジョン用TVゲーム⑦「プロ野球ワールドスタジアム・ホームランコンテスト」（参考出品）＝ホームランを競い合う迫力プレイ。アーケードゲーム機⑧「テンカウント」（新製品）＝十秒間、パンチ力を試す。⑨「ワニワニパニック」（参考出品）＝顔を出すワニをハンマーで叩く〝ワニ叩き機〟。メダルゲーム機⑩「ブラックホール」（参考出品）＝SF感覚でメダルがグルグルと吸い込まれていく新タイプ。定置型乗物機⑪「ビッグフット」（新製品）＝4WD車採用。〝おっきな乗物シリーズ〟第三弾。このほか⑫「カプセルゴルフ」、各種景品類。

プロテニス・ワールドコート

新社名の浸透を図る

日本コンラックス

出展方針 創業二十余年間「日本コインコ」として親しまれてきた同社は、今年九月三日「日本コンラックス」と社名変更し、新たなステップを踏み出した。これを機にAM業界に新たな一石を投じる気概で臨み、新社名の浸透を図る。

出展内容 紙幣識別装置①「NB−1A1」（新製品）＝千円対応。長手表裏四方向で識別。小型、低価格、取り扱い簡単。②「NB−3CO」＝一万円、五千円、千円対応。このほか同社一連のアクセプター類を展示。

〝遊び〟の本質を問う

日本物産

出展方針 複雑化する遊びの中にあって、同社は遊びの原点に立ち返り、遊びの本質を多種多様な新製品により問いかける。

出展内容 TVゲーム機①「クレイジークライマー2」（新製品）＝二本のレバー操作で超高層ビルの屋上を目指して上り、途中オジャママンやシラケ鳥のほかさらにグレードアップした敵たちの攻撃をかわす。②「麻雀殺人事件」（新製品）＝麻雀に謎解きの面白さをプラス。DIPスイッチ切替えでJAMMAハーネスに対応し、レバーとボタン二つでもプレイ可能に。プライズマシン③「ビックリフィーバー」、④「ビックリショット」＝いずれもTV画面による絵合わせゲーム。

〝ロケをおしゃれに〟

日邦産業

出展方針 「プレイランドの活性化」をテーマに、ディスプレイ効果も狙った「ファンタジーゴーランド」を中心に、歴史を誇るバッテリーカーシリーズ新作、また新分野のAM機器として動物用のエサ自販機も披露。

出展内容 乗物機①「ファンタジーゴーランド」（新製品）＝〝プレイランドをおしゃれに模様替え〟をテーマにしたメリーゴーランド。②バッテリーカーの新作4機種。エサ自販機③「アニマルベンダー」（新製品）＝〝お客様と動物たちのふれあいをさらに〟をテーマにエサ販売機。

ワニワニパニック

新施設ピックアップ

豊永産業

出展方針 大型機専門メーカーとしての同社は、新製品をピックアップし模型、パネルなどで紹介。また小間内に喫茶コーナーを設け、ゆっくりと商談できるよう配慮する。

出展内容 遊園施設①「フラワーホイール」＝宝塚ファミリーランドに今年三月設置。②「ティーカップ」＝同。西欧調デザインの電飾付きデラックス型。③「フライングカーペット」＝同社独自の構造のもの。④「レインボーホイール」（新製品）＝斬新なデザインと構造の観覧車。⑤「テレコンバット」、⑥「ミニコースター」など。

子どもの喜びを創造

ホープ

出展内容 〝親と子のふれあいを大切にする〟を基本方針に、魅力あるデザイン、遊びを考え、子どもの喜びを創造し思い出を提供できるよう開発した新作を発表する。

出展内容 定置型乗物機①「ストリートカー」（新製品）＝ひもを引いて鐘を鳴らす遊び付き。高さのある二人乗り。②「モーモー運送」（新製品）＝コンボイの特徴を生かした四人乗り。ラジオのチューニング、エアコン、ギアなどで遊べる。③「なかよしメリー」（新製品）＝豪華な三人乗りメリーゴーランドで室内にも設置できる。レール走行式乗物機④「パノラマカー」（新製品）＝二両編成のミニトレインを新デザインにしたもの。ホーン付き。バッテリーカー⑤「チビッコフェラーリ」（新製品）＝〝テスタロッサ〟をコンパクトにまとめたもの。ホーン付き。

26th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

価値ある新機種導入

ミゼッティ工業

出展方針 常に遊園地をグレードアップする価値ある新機種を導入している同社では、今年日本に初めて設置した「コンドル」「フリッパー」「サイクロンコースター」をビデオと写真で、「ハイドロポリス」を模型で展示し、さらに来年設置予定の新機種を紹介。また「スキッドレーシング」の新作、エンジン式、バッテリー式、電気式と動力の異なるものや氷上用など、バラエティーに富んだ機種を展示する。

出展内容 滑るゴーカート①「スキッドレーシング」＝新機種六台。②「クラシックカー」（電気式とエンジン式）、バッテリーカー③「F−1タイプ」。このほか④キディーライド搬器、⑤スキッドレーシング用デコレーションなども展示。

施設の演出効果向上

明昌特殊産業

岡本製作所

出展方針 明昌では単に大型遊戯施設メーカーにとどまらず、新遊園地はもとより博覧会や各種イベントなど、未来のレジャーシステムを総合プロデュースする積極的姿勢を示すとしている。また岡本製作所では、アミューズメントの生命は未知の世界、愛の世界、想像の世界を〝いかに体験できるか〟にあると考え、そのひとつの方法であり遊園施設を最大限にアピールする手段として、卓抜したイルミネーション効果が挙げられるとしており、同社は高性能電飾の普及のためイタリアのイメルパーク社と技術提携し、この新分野に取り組んでいることをPR。

出展内容 遊園施設①「トマホークII」、②「フラッシュダンス」＝いずれも今年新開発のヤング志向のもので、乗物部分の実物を展示。このほか一連の新規設置施設などをパネル写真で紹介。③「モンキーバンド」（実演）、④「コミックフォト」（新製品）＝美しい合成写真を瞬時に作成。⑤カラフルなイルミネーションシステム＝大型機から各種表示まで取り付け簡単で、耐久、耐水性が抜群のもの。

TV機とクレーン機

ユーピーエル

出展方針 年々多様化していく市場にあって、健全な遊びを愛する心を大切にしてゲーム作りを続けている同社では、新TVゲーム機を中心に、息の長い高収益マシンとして同社が長年の実績を誇るクレーン機四機種を、それぞれ目的別に出品。

出展内容 TVゲーム機①「アトミック・ロボ・キッド」（新製品）＝縦横斜め全方向迷路型アクションゲーム。原子炉を背負ったロボットが、自分の出生の秘密と過去を探るために旅に出る。クレーン機②「ムーンライトクレーン」（新製品）＝コンパクトな操作盤を持って座ったままプレイできるテーブル型。このほか同社従来機で好評のクレーン機も。

SC向け大型機械を

真砂工業

出展方針 近年見直されている大型遊具をSC向けに開発しシリーズ化した「MSB（マサゴ・SC向けローコスト・ビッグマシン）」を中心に、デラックス定置型およびバッテリーカーの新作を紹介し、多様化するロケのニーズに応えていく。

出展内容 定置型乗物機①「ミキサー」（新製品）＝DXシリーズ第三弾。ミキサー車のミキサーが回転。同第二弾も。バッテリーカー②「Z」（新製品）＝モビルスーツを思わせる乗り込み式で、迫力がある。遊園施設（すべて新作でパネル展示）③「ベアーサーキット」、④「ラウド・バグ」、⑤「ウェスタンランド」＝（いずれも定員十二人）、⑥「フライング・エレファント」、⑦「ミニカップ」。

ラウド・バグ（イラスト）

家族向けプライズ機

友栄

出展方針 親子で楽しめるファミリータイプのプライズマシンを中心に、斬新なアイデアによる新製品を紹介する。

出展内容 プライズマシン①「カルガモ一家」（新製品）＝話題のカルガモ親子がテーマ。隠れているカルガモ親子が盤面裏側から現れる時、子ガモの数を当てるもの。②「大相撲」（新製品）＝相撲の押す、引く、投げるの三つを組合わせ、相手と取り組み、土俵を割ると勝負が決まる。

スポーツ型施設中心

リッツファンタジー

出展方針 〝遊び〟を追求し〝笑顔製造会社〟を目指す同社は、スポーツタイプの施設を紹介。

出展内容 遊園施設①「クリスタルゾーン」＝全面ガラス張りの迷路で一部実物展示。②「トランポリン」（模型展示）。このほか③テント付きの屋外用輪投げも紹介。

（昭和58年9月中旬～63年9月中旬の間の認可分）

現在有効なTVゲーム機の電気用品型式認可番号

① 凡例
記載要領は型式認可番号、認可年月日、事業者名（都道府県名）の順。昭和58年9月中旬から63年9月中旬までの5年間に認可された「電子応用遊戯器具」つまり業務用TVゲーム機をすべて収録した（データは官報ならびに日本電気用品試験所の資料に基づいている）。

② 電気用品取締法において、ほとんどのアミューズメントマシンが甲種電気用品として型式認可を受けることが義務づけられている。〒91の電気遊戯盤、電気乗物、〒94の光源応用遊戯器具、〒95の電子応用遊戯器具がそれである。ここでは数量的に最も多く出回っている電子応用遊戯器具のみを収録している。

③ これらの型式認可の有効期間は5年間であり、有効期間を過ぎて製造されるものは当然ながら電取法違反になる。違反しないようメーカーは注意すべきであるし、オペレーターは違法品を使わないよう気をつけねばならない。（編集部）

〒95-2664	58.9.10	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2665	58.9.19	京都電産㈱（京都）
〒95-2674	58.10.21	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2685	58.11.14	高砂電器産業㈱（大阪）
〒95-2686	58.11.14	㈱エスエヌケイエレクトロニクス（大阪）
〒95-2687	58.11.14	近江電子工業㈱（滋賀）
〒95-2691	58.11.19	中国船井電機㈱（広島）
〒95-2692	58.11.19	㈱カワクス（大阪）
〒95-2704	58.12.6	アルユメ㈱（東京）
〒95-2705	58.12.6	アルユメ㈱（東京）
〒95-2615-1	58.12.14	㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2615-2	58.12.14	㈱東平商会（静岡）
〒95-2706	58.12.14	コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2707	58.12.14	㈱サコム（山梨）
〒95-2729	59.2.2	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2738	59.2.15	㈲共立工業（神奈川）
〒95-2739	59.2.15	㈱テーカン（東京）
〒95-2751	59.3.15	アイレム㈱（大阪）
〒95-2762	59.3.27	岡山船井電機㈱（岡山）
〒95-2771	59.4.10	大平技研工業㈱（岐阜）
〒95-2783	59.4.27	㈱タイトー（東京）
〒95-2783-1	59.4.27	㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2788	59.5.9	㈱テーカン（東京）
〒95-2789	59.5.9	㈱ジー・エム商事（東京）
〒95-2790	59.5.9	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2791	59.5.9	㈱ナムコ（東京）
〒95-2792	59.5.11	㈱シグマ（東京）
〒95-2793	59.5.11	㈱シグマ（東京）
〒95-2796	59.5.11	辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-2802	59.5.24	任天堂㈱（京都）
〒95-2812	59.6.6	任天堂㈱（京都）
〒95-2820	59.6.22	データイースト㈱（東京）
〒95-2826	59.6.22	㈲寿商事（東京）
〒95-2827	59.6.22	㈱テーカン（東京）
〒95-2830	59.7.10	コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2834	59.7.10	㈱コグレ（埼玉）
〒95-2835	59.7.12	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2858	59.8.2	アルファ電子工業㈱（埼玉）
〒95-2861	59.8.14	㈱タイトー（東京）
〒95-2862	59.8.14	㈱テーカン（東京）
〒95-2875	59.9.7	㈱エスエヌケイエレクトロニクス（大阪）
〒95-2888	59.10.16	㈱タイトー（東京）
〒95-2889	59.10.26	㈲日立自動機械製作所（茨城）
〒95-2893	59.10.31	大平技研工業㈱（岐阜）
〒95-2902	59.11.14	㈲共立工業（神奈川）
〒95-2904	59.11.26	㈱ナムコ（東京）
〒95-2912	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼス（神奈川）
〒95-2913	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼス（神奈川）
〒95-2923	59.12.12	㈱シグマ（東京）
〒95-2925	59.12.18	㈱ナムコ（東京）
〒95-2932	60.1.7	㈱シグマ（東京）
〒95-2959	60.3.11	データイースト㈱（東京）
〒95-2965	60.3.16	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2966	60.3.16	㈱ポニーベンディングサービス（東京）
〒95-2981	60.5.15	㈲ラスベガス商事（愛知）
〒95-3000	60.7.5	㈲寿商事（東京）
〒95-3016	60.8.2	㈱ジャレコ（東京）
〒95-3024	60.8.12	㈱タイトー（東京）
〒95-3046	60.10.4	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3050	60.10.12	㈲ケイアンドケイ電子工業（鹿児島）
〒95-3053	60.10.12	㈱テーカン（東京）
〒95-3065	60.11.8	㈱内田製作所（東京）
〒95-3068	60.11.19	㈱カトウ製作所（東京）
〒95-3120	61.5.1	日東エレクトロニクス㈱（大阪）
〒95-3149	61.6.19	ウチナダ電子工業㈱（石川）
〒95-3166	61.7.8	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3183	61.8.14	辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-3190	61.9.6	㈱カプコン（大阪）
〒95-3202	61.10.1	㈱シグマ（東京）
〒95-3206	61.10.9	興東電子㈱（茨城）
〒95-3226	61.11.11	コスモ㈱（大阪）
〒95-3227	61.11.11	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3231	61.11.20	㈱タイトー（東京）
〒95-3244	61.12.19	㈱ナムコ（東京）
〒95-3245	61.12.19	テクモ㈱（東京）
〒95-3250	62.1.6	㈱タイトー（東京）
〒95-3259	62.1.28	㈱タイトー（東京）
〒95-3271	62.2.17	㈱コスモ（大阪）
〒95-3284	62.3.2	フタバ産業㈱（三重）
〒95-3290	62.3.24	㈱タイトー（東京）
〒95-3291	62.3.24	データイースト㈱（東京）
〒95-2368	62.4.23（62.5.19）	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3323	62.4.28	㈱タイトー（東京）
〒95-3373	62.7.21	㈱カプコン（大阪）
〒95-3374	62.7.21	㈱カプコン（大阪）
〒95-3375	62.7.31	テクモ㈱（東京）
〒95-3389	62.8.24	㈱ジャレコ（東京）
〒95-3392	62.9.3	㈱府中エレクトロワイヤリング（東京）
〒95-3393	62.9.3	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-3399	62.9.7	㈱タイトー（東京）
〒95-3400	62.9.7	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3402	62.9.14	辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-3423	62.9.25	㈱ナムコ（東京）
〒95-3424	62.9.25	大森電気㈱（東京）
〒95-3425	62.9.25	大森電気㈱（東京）
〒95-3427	62.10.3	日本物産㈱（大阪）
〒95-3442	62.11.5	㈱ナムコ（東京）
〒95-3447	62.11.10	テクモ㈱（東京）
〒95-3452	62.11.10	㈱ワールド電子（京都）
〒95-3459	62.11.27	㈱シグマ（東京）
〒95-3472	62.12.8	㈱カシオゲーム（東京）
〒95-3481	62.12.23	㈱太陽自動機（東京）
〒95-3482	62.12.24	池上通信機㈱（東京）
〒95-3507	63.2.16	㈱ナムコ（東京）
〒95-3508	63.2.23	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-3518	63.4.5	㈱太陽自動機（東京）
〒95-3527	63.4.20	ウチナダ電子工業㈱（石川）
〒95-3551	63.6.10	中日本リース㈱（愛知）
〒95-3572	63.7.16	㈱カワクス（大阪）
〒95-3591	63.8.1	㈱シグマ（東京）
〒95-3604	63.8.23	ジャレコ㈱（東京）
〒95-3605	63.8.23	㈱カシオゲーム（東京）
〒95-3606	63.8.23	㈱カシオゲーム（東京）
〒95-3614	63.8.23	㈱シグマ（東京）
〒95-3634	63.9.5	㈱カプコン（大阪）
〒95-3635	63.9.5	㈱カプコン（大阪）

補遺

TVゲーム機以外のAM機の電取認可番号などは、本紙第326号（63年2月15日号）を参照されたいが、その後の認可状況（62年10月初旬から63年9月中旬まで）については、下記の表のとおりで、「電気遊戯盤」「電気乗物」の順に並べた。

電気遊戯盤

〒91-35817	62.10.3	㈱トーゴ（東京）
〒91-35892	62.10.12	㈱ケイアンドユウ商会（大阪）
〒91-35952	62.10.19	京楽産業㈱（愛知）
〒91-35953	62.10.19	京楽産業㈱（愛知）
〒91-36048	62.11.5	㈱ユニバーサル（栃木）
〒91-36129	62.11.11	大洋化学㈱（和歌山）
〒91-36196	62.11.25	㈱トーゴ（東京）
〒91-36197	62.11.25	㈱シグマ（東京）
〒91-36316	62.12.7	㈱ナムコ（東京）
〒91-36409	62.12.14	㈱大永製作所（神奈川）
〒91-36781	63.2.10	アークテクニコ㈱（大阪）
〒91-36805	63.2.16	㈲こまや製作所（兵庫）
〒91-36839	63.2.20	データイースト㈱（東京）
〒91-36839-A1	63.3.16	シグマ商事㈱（東京）
〒91-37139	63.3.30	田中興業㈱（大阪）
〒91-37220	63.4.13	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒91-37264	63.4.25	㈱カプコン（大阪）
〒91-37489	63.6.6	電元オートメーション㈱（東京）
〒91-37595	63.6.25	サミー工業㈱（東京）
〒91-37709	63.7.8	㈱ユニバーサル（栃木）
〒91-37710	63.7.8	㈱ユニバーサル（栃木）
〒91-37771	63.7.22	㈱タイトー（東京）
〒91-38059	63.8.25	㈱シグマ（東京）

電気乗物

〒91-35967	62.10.7	㈱ナムコ（東京）
〒91-36608	63.1.12	真砂工業㈱（東京）

JUKE BOX 100th ANNIVERSARY

AM機の原点としてのジュークボックス

来年のACME'89をPRするカードデザインから。ここでもジュークボックス100周年を記念している

一八八九年十一月二十三日に世界で最初の硬貨作動式ジュークボックスが出現して、ちょうど満百年を迎えることから、米国の業界では〝ジュークボックス百年〟を記念して、さまざまな行事が行なわれつつある。

その最初のジュークボックスは「ニッケル・イン・ザ・スロット」と呼ばれる機種で、サンフランシスコのパレロイヤルサルーンに出現したとされている。それより十二年前、発明王トーマス・エジソンは〝声の出る機械〟として「フォノグラフ」（蓄音機）を発明していた。当時のフォノグラフは、筒状のロウ管を手動で回転させ、針がロウ管をなぞっていくというもので、一八九〇年代に水平盤式のレコードが登場するまで、こうした方式だった。ロウ管レコード方式は改良が重ねられ、エジソンはこうした〝トーキングマシン〟の普及のため、ノース・アメリカン・フォノグラフ社を設立していた。

十九世紀は機械文明の始まりを告げる時代でもあった。硬貨作動式（コインオプ）の機械は、投入口（スロット）に硬貨を入れるところから、すべて「スロットマシン」と呼ばれていたが、この呼び名は後に大流行した悪名高いギャンブル機だけを示す呼び名となった。最初のジュークボックス「ニッケル・イン・ザ・スロット」も、十九世紀末の感覚ではスロットマシンだったが、二十世紀に入ってジュークボックス（フォノグラフ）をスロットマシンと呼ぶことはなくなった。なお「ニッケル」とはこの場合、五セント硬貨のことであり、五セント硬貨を投入口に入れる機械、という意味になる。

そうするとスピーカーから音楽が流れ出たか、というとそうではない。アンプもスピーカーもないのである。人はまず両耳に聴診器のようなチューブを差し込み、ロウ管レコードを回転させるためハンドルを手で回さなくてはならない。**表紙**左上の写真は家庭用で楽しんでいるようす（一八九〇年ごろ）、左下の絵は業務用を利用しているようす（一八九一年）で、機械名は「エジソン・オートマチック・フォノグラフ」。

アーケードを生んだJK
エジソンパーラーからペニーアーケードへ

「フォノグラフ」を聴きながら考えるトーマス・エジソン。この写真は1888年6月16日に撮影された

だれが初めに硬貨作動式にしたのかについてはわからない。このころ家庭用がエジソンや、ベルとテインターによるグラフォフォン社から売り出されていて、それを硬貨作動式にしようと手を加える業者が少なくなかったからである。しかし、これらを完全な業務用つまり硬貨作動式にしたのはエジソンその人だった。そうでなくとも、もともとエジソン・フォノグラフを改造したのにすぎないことから、エジソンが最初のジュークボックスを開発したとされている。そして流れてくる曲は、エジソン・カルテットによって演奏される〝マイ・カントリー・ティズ〟だった。

初期のジューク「エジソン・アクメ・コインスロット・フォノグラフ」

黄金の50年代

その後ジュークボックスは、水平盤レコード（EP）の採用、ラジオから締め出されたジャズの普及により、いよいよ需要を増し、二〇―三〇年代にはシーバーグ社、ワーリッツアー社、ロックオーラ社などの大手メーカーが活躍を始めるに至っていた。第二次世界大戦後は、45回転のドーナツ盤も出現し、一層ジュークボックスが広がることになった（**表紙**左中の図は失敗作となったワーリッツアー社の78、45、33⅓回転盤三種類交換システム。シーバーグ社は45回転用で画期的なセレクトシステムを開発した）。

ジュークボックスが全盛を誇ったのは一九五〇―六〇年代だった。オールディーの曲が流れ、ジュークボックスはアメリカ文化の象徴ともなった。しかし、その後は普及台数が減少、現在米国では二十二万五千台にまで落ち込んでいる。それでもアメリカ人にとってジュークボックスはいつまでも懐しく、親しめるAM機であることに変化はないのである。

ジュークボックスは硬貨作動のAM機の発展に大きな弾みをつけた。まず、硬貨作動式エジソンフォノグラフが設置営業され、「エジソンパーラー」と呼ばれるほどヒットした。そこへ次に、エジソンによるキネトスコープ（連続写真ビューアー）や、力試し機、占い機が持ち込まれた。こうして一八九〇年代には、小銭（ペニー）を使って気軽に遊べる「ペニーアーケード」が出現していった。

やがてボールを使った野球やサッカーのゲーム機が現われ、一九三〇年代初めには卓上式のピンボールが大ヒットすることになった。この時期、すでにジュークボックスは飲食店に、AMゲーム機はアーケード（ゲーム場）へと、ロケーションをそれぞれ独立していたが、アーケードゲーム場の出現がジュークボックスに促がされたのは確実である。アーケードゲーム場のため、戦後はフリッパー、エレメカのガンゲーム機、ドライブゲーム機が開発され、あらゆるテーマをもゲーム機化する勢いだった。そして、それ以上にゲーム機の可能性を広げたのがビデオゲーム機の出現（七二年）だった。

今日、米国には全米オペレーター協会としてAMOAがあるが、AMOAが設立されたのは一九四七年、ジュークボックスでのレコード音楽著作権使用料問題に対処するためだった。ジュークボックスのオペレーターは五〇年代の最盛期において八千社を数えるに至っていた。かれらはまた、AMゲーム機のオペレーターとして発展し、今日のビデオゲーム機によるAMゲームブームを楽しんでいる。

今年AMOAは〝ジュークボックス百年〟を記念し、毎年十月三十日から十一月五日までを「ナショナル・ジュークボックス・ウィーク（国民のジュークボックス週間）」と定める法案を連邦議会に提出するよう働きかけ、議員の署名を集めつつある。またレコード産業との提携を強めての催しも各種行なっている。そして今年のAMOAエキスポ（十一月三―五、シカゴ）では、ジュークボックスの歴史を示す展示ホールが開設されることになっている。

エジソンの「フォノグラフ」と「キネトスコープ」を並べた1890年代の「エジソン・パーラー」

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.94

猫〈8〉

鎌先英太郎

やはり猫といえば『吾輩は猫である』であろう。私もひとなみに猫の墓を探して見に行ったことがある。

さいわい通学していた大学の近くにそれはあったのだが、昭和二十八年頃にはごく近所の人でも猫の墓などというものを知らない人ばかりであった。

一面の焼跡にバラックが点点としてあった。バラックの入口に立って猫の墓のありかを尋ねるものをバラックの住人たちは嫌がっているようであった。

そうこうするうちに、写真で見ていた通りの石を積みかさねてある塔が街角を曲ったところにあった。

庭らしいものの一角に建っていたのだが、空襲で塀も庭木も燃えてしまっていて、丈が短い雑草が黒っぽい土の上にちょろちょろ生えている。奥の方にバラックがあるが猫の墓の方には何の囲いもなかった。

周囲には建物塀立木などのような丈の高いものが何ひとつないので陽の光による影だけがいやにくっきりと地面に刻印されていた。

それも空襲の際に強い火をうけたのに違いなく表面はぼろぼろになって角はとれ、ちょっと触ると崩れてしまいそうなもろい感じのものになってしまっていた。

東京ではまだ猫の墓どころの話ではなかったのである。小学校は校舎が足らなくて二部制の授業をしていた。朝から昼まで授業をするクラスと、午後から授業をするクラスとで校舎を二度使用しなければ教室の数が足りなかった。そのもうちょっと前には雨降りの時には教室で傘をさして授業をうけている生徒たちのニュースを映画館で見たことがある。朝鮮動乱の特需の後でもまだわが国の経済力はひ弱なものであった。

当時都立日比谷高校がいつも東大受験の合格者数ではナンバーワンであったのだが、田舎で独力でちょっと本気を出して勉強しても日比谷の模試の平均点は楽に越すことが出来た。今のようにすべてがシステマティックになって、子供たちの一日の時間が朝から夜までびっしりと子供の自由になる時間なしに組まれてしまっているというのはどんなものだろう。

子供にとっても自分のやりたいことがやれる自由は必要不可欠のものであるはずだ。やりたいとおもってやってみたら案外面白くなくて諦めがつく、あるいは面白くてますます深みにはまってゆくとゆうようなことがなくて大人の方で必要だとおもうことで無駄がない二十四時間のプログラムが組まれてしまっているのだからこれは悲劇である。

猫を見よとも言いたくなる。猫の仔の方が自由だし自分たちでエラー・アンド・トライアルを重ねて賢い生活をしている。

漱石の猫について飯島耕一は自分の辛い病気を重ねて考えている。

『虹の喜劇』の中でこういうくだりがある。

──病気の中にいると、猫さえ愛することができなかった。近所の猫がよく遊びに来て、名もわからず、ただキレイな猫なので「美貌猫」と名づけていた。「美貌猫」は家の中へ入ってくると、いきなりバタンと倒れる芸を持っていた。わたしはこの「美貌猫」をひいきにしてかわいがっていた。しかし病中は、この猫がいくらパタンと倒れても、笑うどころか、見向きもする気がしないのだった。病気が癒ると、また「美貌猫」の来訪を待つようになった。猫を見て笑えるようになれば、もう病気は癒ったも同然だった。

漱石もロンドン滞在中と、帰国後のウツ状態から脱け出した後に、猫の物語にあれほど打ち込むようになったのだった。浜松駅のコンコースに、二匹の籠の中の猫の声が響きわたり、その声が耳について、エスカレーターを下りて噴水の音がしても、なお耳から離れなかった。猫が気になるということはいいことなのだ──

飯島耕一はウツからのリハビリテーションとしてパチンコ屋に通っている。若い人であればさしづめゲームセンターということになるのだろうけど初老の人はつつましいのかいじましいのかパチンコになってしまうのだ。

──まだ午後二時か、三時なのに、工場のようなパチンコ屋には、何百人という人がぎっしりとつめかけて、めいめいの台の前に腰掛けて騒音を発していた。

この巨大な工場パチンコ屋に、一週間通った。少しずつ外出が平気になってきた。また東京の北端の別の町の、別のパチンコ屋に行ってみた。新しい開業医の医者はクスリに自信を持っていた。クスリは少しずつ変わって、量も少なくなったようだった。

こうしてクスリの力とパチンコ屋の力(南島のある島には、ミシンの神とか、船のエンジンの神とか、何にでも神はあるが、それにならえばパチンコの神の特別力)によって(南島の神には特別力の神というのもあった)橋のこちら側から、向う側へ、非愛、暗、狂気、死から、愛、明、正気、生の側へと移って行くことができそうだった──

自分がこちらの側にいるのか、向うの側にいるのか、いちおうの目途をつけるのに猫への関心があるのかないのかが役に立つという。

空気の汚れを知るのに炭坑の中に連れてゆかれたカナリヤのような感じがする。

私の知りあいの人でかなり酷いウツにおちこんだ人がいた。ふだんは猫がすきで通りがかりに猫がいてもかならず呼びかけないと気がすまないような人であったのだが、ウツの時に逢ったら全然ちがっていた。

薄暗い部屋でその人の話をきいていたのだが、そこへ外からその人の家で飼っている猫が帰ってきて縁から硝子戸をひっかいて中へいれてくれと鳴いている。

中へいれてやろうとしたら、その人が荒げた声で叱った。

「いけません」その猫の耳の中には精巧な盗聴器がしかけてあって、テキにすべての情報が洩れてしまうのです」

元気になったというので会いに行ったらその人はにこにことして膝に猫を抱いて幸福そうだった。

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	7.36
2	2	パッシングショット（セガ社） Passing Shot (Sega)	7.33
❸	4	スタジアムヒーロー（データイースト） Stadium Hero (Data East)	7.00
4	3	スカイソルジャー（ＳＮＫ） Sky Soldiers (SNK)	6.50
❺	6	バーディ・トライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	6.42
❻	–	コブラコマンド（データイースト） Cobra-Command (Data East)	6.30
7	5	ロストワールド（カプコン） Forgotten World [Lost World] (Capcom)	6.12
❽	10	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	6.00
9	7	最後の忍道（アイレム） Ninja Spirit (Irem)	5.77
10	8	ビーチバレー・Ｖボール（テクノスジャパン） V'Ball (Technos Japan)	5.76
11	11	ダッシュ野郎（タイトー） Rally Bike (Taito)	5.18
12	12	エースアタッカー（セガ社） Ace Attacker (Sega)	5.13
⓭	21	Ｆ１ドリーム（カプコン） F-1 Dream (Capcom)	5.09
14	9	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	5.06
15	14	歌舞伎Ｚ（タイトー） Kabuki Z (Taito)	4.86
16	15	リングの王者（コナミ） The Main Event (Konami)	4.85
⓱	18	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	4.83
18	16	グラディウス　II（コナミ） Vulcan Venture (Konami)	4.81
⓳	34	スーパーリーグ（セガ社） Super League (Sega)	4.75
20	19	ハイパースポーツスペシャル（コナミ） Konami '88 [Hyper Sports Special] (Konami)	4.63
㉑	24	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	4.55
22	20	航空騎兵物語（ＳＮ-Ｋ） Chopper I (SNK)	4.54
㉓	33	アサルト（ナムコ） Assault (Namco)	4.40
24	13	ゴールドメダリスト（ＳＮＫ） Gold Medalist (SNK)	4.36
㉕	38	魔魁伝説（ジャレコ） Legend of Makai (Jaleco)	4.30

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.09
2	1	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	8.44
3	3	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.33
4	4	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	7.24
5	5	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	7.00
❻	7	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	6.94
7	6	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit) (Taito)	6.73
❽	9	ギャラクシーフォース（スーパーＤＸ）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	6.56
9	8	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	6.29
❿	11	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	6.25
⓫	13	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	6.23
⓬	15	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	6.13
13	10	カプコンボウリング（カプコン） Capcom Bowling (Capcom)	6.00
14	14	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	5.89
15	12	ニンジャウォリアーズ（タイトー） Ninja Warriors (Taito)	5.79

■麻雀ゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	スーパーリアル麻雀　PⅢ（セタ／タイトー） Super Real Mahjong PartIII* (Seta/Taito)	6.41
2	1	麻雀刺客（日本物産） Mahjong Assasin* (Nichibutsu)	6.27
3	3	七対子（チートイツ）（ユウガ） Seven Pairs* (Yuga)	6.20
4	4	麻雀学園（ユウガ） Mahjong Academy* (Yuga)	5.83
5	5	麻雀クリニック（ホームデータ） Mahjong Clinic* (Home Data)	5.39

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	7.00
❷	5	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	5.51
3	3	シークレットサービス（データイースト） Secret Service (Data East)	5.50
4	2	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	5.33
5	4	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.00

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

16M ROM Chips Will Embarrass Pirates

IC chips are said to be "rice for industry", because Japanese live on rice. It is said that "though IC chips are less available, their prices do not rise conspicuously". In some sense, this means that the "silicone cycle", in which old IC chip prices drop no sooner than new IC chips appear, has collapsed. Meanwhile, the memory capacity of masked ROM has increased conspicuously, and at last it was decided that production of 16M ROMs be commenced in the near future.

Masked ROMs are produced while writing a program in them. Due to low cost, prevention of pirate, stable quality, etc., they are demanded for coin-op videos and all types of mass-produced electric appliances. Masked ROMs in the main are of 256K. Although they are regarded to be already "old" in light of the conventional commonplace, there remains deep-seated demand for them. The reason why they are already old is that a 1M ROM which contains 4 pieces of 256K in one chip, has been mass-produced since last autumn.

In 1985 the price of 256K masked ROM was 6,000 yen per piece, but at the beginning of 1986 it dropped to 250 – 260 yen, i.e. to 1/20. In the spring of 1981, the price regained an upturn to 340 yen, and recently, it has increased to 400 yen. All these are market prices determined by demand-supply relations. Meanwhile, 1M mask ROM has remained at a high price, 2,200 – 2,300 yen per piece, though one year has passed since mass production started. The capacity is increasing multiplicatively from 1M to 2M (i.e. equivalent to 2 pieces of 1M), 4M (i.e. equivalent to 2 pieces of 2M), 8M (i.e. equivalent to 2 pieces of 4M), and at last it has reached a stage where it is technically possible to mass produce 16M ROMs.

As for 8M ROM, Toshiba is well known, while 16M ROM has recently been unveiled by NEC. NEC will begin receiving orders from October. With a 16M ROM, screen images of video games become far more fine and vivid than with conventional ROMs, and it even more becomes impossible to take unautorized copy. Because masked ROMs cannot be used with unautorized copied PC boards; instead, PROMs are often used, as they are capable of program rewriting. PROM costs 2 to 3 times as high as masked ROM, and in order to come up with 16M ROM, 50 – 60 IC chips are required, while writing a program in all of them. This is flatly impossible.

It is said that, recently, Korean counterfeit PC boards are going to disappear from the international market. It is guessed that, due to the semiconductor friction between Japan and the U.S., and increased demand for electronic appliances, IC chips have remained short for more than a year, and copiers are also finding difficulties in securing IC chips. What's more, since the technological level of each IC manufacturer has improved recently, the capacity has increased allowing the very sizes of PC boards shipped by video game manufacturers to reduce gradually. Though this is partly intended for price reductions, it may also be thought as a technical countermeasure against unauthorized copies.

Thus, Japanese manufacturers point out: Korean counterfeit PC board manufacturers and their fellows are preparing a list of videos, which, after all, will not be shipped, one after another, and offering them to traders in many countries. They say: "The Korean counterfeit PC board group is an international group of racketeers, and they are obstructing our lawful marketing". It is said that what is sent to overseas traders, who are waiting for Korean counterfeit PC boards, is not PC boards, but another illegal offer letter alone.

Since it is generally difficult to secure IC chips, and prices remain high, the PC board prices are recently rising. Though such a high cost is unfavorable for operators, they cannot complain of it, if it leads to insertion of more coins by players in the cash box. This may be said to one of the influences technical innovations of IC chips will have upon the amusement business.

Kato Chemical Buys Hyatt Regency CHI

The Hyatt Regency Chicago, known as the site of AMOA Expo, has recently been purchased by Kato Chemical Co., Ltd., Nagoya, a Japanese leading glutinous starch syrup manufacturere, through its subsidiary Kato Real Estate Corp. The purchase price is reported to be about $300 million, and the transactions are expected to be completed by the end of September.

Last year, Kato Real Estate purchased "Tower 49", New York, NY, at about $350 million. In its fiscal year ended March 1988, its parent company Kato Chemical achieved about 35,000 million yen of revenue and about 2,500 million yen of profit. As such, it is rated as a medium-size enterprise whose stocks are not listed on the TSE. Why do such company invest money of revenue size? The reply is that such investment serves as a counterseasure against tax. With the acquisition of real estate, the company incurs a less tax burden, while securing increased hidden assets (i.e. assets whose value is higher than book value) – says chairman Masao Kato.

Jaleco Opened Stocks On The Counter

As of September 28, the stocks of Jaleco Ltd., Tokyo, were opened on the counter. This was intended for having its stocks listed on the 2nd Section of Tokyo Stock Exchange (TSE). They will be listed in autumn, next year.

Jaleco is manufacturer of a coin-op games and consumer videos established in February 1971, and in March 1983 renamed Jaleco Ltd. Though Jaleco is a manufacturer of coin-op videos, it is exclusively known as a distributor in the field of coin-op business. Its main line of business lies in development and manufacture of home video softs for Nintendo's "Family Computer" (FC).

In fact, its game soft "Bases Loaded" for FC made a big hit similar to Namco's "R.B.I. Baseball", greatly uplifting the company's revenue. Jaleco intends to develop and manufacture other videos.

Nipponcoinco Was Renamed "Nippon Conlux"

As of September 3, Nipponcoinco Co., Ltd., Tokyo, renamed itself to "Nippon Conlux" and at the same time employed a new logogram. As a Japanese manufacturer of coin mechanisms, it occupies a 60% share of domestic vending machine market, and its bill vilidators have obtained a 70% share of the U.S. market. Minoru Okada, chairman of the company, intends to advance into overseas markets.

Nipponcoinco Co., Ltd. is a manufacturer of coin mechanisms, such as coin selectors for vending machines, which was established in September 1967 by becoming independent of Empire Trading Co., Ltd. On the occasion of its establishment, the company introduced technologies from Coin Acceptors, Inc., MO, USA, and accordingly has used Coin Acceptors' trademark "Coinco". However, since this became troublesome with regard to the trademark rights in overseas markets, Nipponcoinco has used "Maka" brand at overseas markets. Despite it, the trademark problems have not been dissolved, with the result that it dared to change the company name itself.

In 1985 Nippon Conlux established a fully owned subsidiary, Maka (U.S.A.) Corp., MO, and in spring this year, it has responded by beginning knockdown production of coin mechanisms in Korea. Conlux has also studied the possibility of exports to Taiwan, Australia and European countries.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

DAIMAKAIMURA

大魔界村

〜あの闘いから3年〜

あの闘いは悪魔たちにとって、ほんの序章にしかすぎなかった。
そして、悪魔たちは、再びこの地上に姿を現わしたのだ……。

カプコン CPシステム 第2弾

あの魔界村が、ゲームセンターに帰って来る!!
しかも、カプコンCPシステム・第2弾でグレードアップして登場!! CPならではの鮮明な画像によって、
多彩な敵や背景を表現。主人公・アーサーも7種類の武器と6種類の魔法に加え、上下にも
攻撃可能となり、アーサーの行動範囲もグレードアップ!!
プレイをする者、見る者たち全てを熱くさせます。

株式会社カプコン
大阪市東区大手通り1—27(カプコンビル)　TEL(06)946-6622(代)
東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　TEL(03)440-4801(代)

▸MONITOR T.V.

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▸SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▸SPEAKER

▸TD-S+PALSE-NEO

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT　**TD-S**

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8－10
TEL(06)356-0467(代)　FAX(06)356-1257

東京支社　〒106 東京都港区六本木1丁目5-10　☎(03) 582-9671(代)
福岡支社　〒612 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21　☎(092)481-0235(代)
東営業所　〒577 東大阪市楠根2丁目80　☎(06) 744-6057(代)
堺営業所　〒590 堺市櫛屋町東1丁1-1　☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所　〒064 札幌市中央区南五条西2丁目　☎(011)531-8188(代)
D.C.センター　〒577 東大阪市楠根2丁目80　☎(06) 744-6058(代)